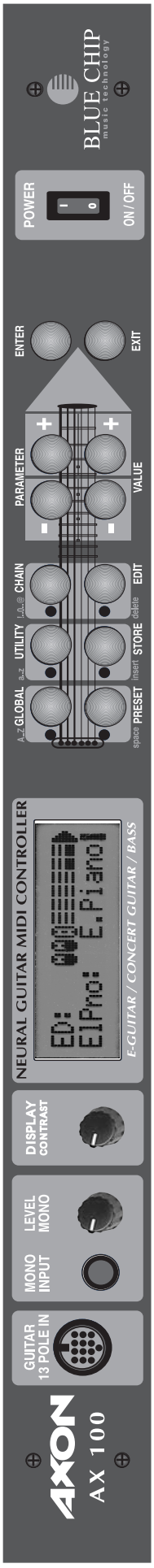


BLUE CHIP

music technology

BEDIENUNGSANLEITUNG

AXON

AX-100

AX-100 SB

3. Auflage
Dezember 2003

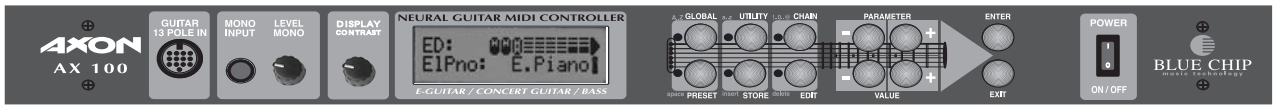
Inhaltsverzeichnis

Lieferumfang AX-100 5
AXON Setup 6
Front AX-100 Bedienelemente 7
AX-100 Anschlüsse 8
Über den AXON AX 100 (-SB) 9
Schnellstart 10
Voreinstellungen 10
Ändern eines Presetsound 12
Zur Bedienung des AXON 14
Die AXON Betriebsmodi 15
GLOBAL MODE 15
PRESET MODE 15
UTILITY MODE 15
CHAIN MODE 15
GLOBAL MODE 16
Global Parameter 16
BASIC CHANNEL 16
HOLD CHANNEL 16
SEQ CHANNEL 17
PBEND RANGE 17
SND PBENDRG 17
LOCAL MODE 18
TUNE BASE 18
GUITAR NO 19
TYP 19
PICKUP 19
NOTE OFF LIM 20
TRIG. LEVEL 20
SENSE 20
CC DEFAULTS 22
MIDI MAPPING 22
PRESET MODE 23
Preset Parameter 23
Abrufen von Presets 23
Gitarrenstimmgerät 23
PRESET PROGRAMMIERUNG 24
String Split 24
Fret Split 24
Pick Split 24
Splitkombinationen 24
Selektieren der Splitzonen 25
Verändern von Splitparametern 25
Instrument auswählen 26
BANK MSB / BANK LSB 26
VOLUME 26

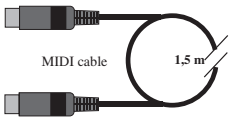
TRANSPOSE 26
QUANTIZE 26
PAN POS 27
PAN SPREAD 28
REVERB 28
CHORUS 28
VARIATION 28
VEL SENSE 28
VEL OFFSET 28
PICK CONTROL 29
PICK VAL1 29
PICK VAL2 29
Diagramme Velocity Mapping 30
Verändern von splitgemeinsamen Parametern 31
Preset Name 31
STRING MODE 32
HOLDMD 32
COMMON 32
SEP... 32
HOLD PRESET 33
SEQ PATTERN 33
SEQ TRACK 33
SEQ TEMPO 33
LAYER... 34
LAYER PRESET 34
SEQ PATTERN 34
SEQ TRACK 34
SEQ TEMPO 35
ARPEG... 35
ARPEG PRESET 35
TEMPO 35
LENGTH 36
SCAN 36
PATTERN 36
SYNC 38
OCTAVES 38
REPEATS 39
VELOCITY 39
SEQ PATTERN 39
SEQ TRACK 39
Editieren von HOLD Presets 40
CNTRL... 40
HOLD CONTROLLER 40
SEQ PATTERN 40
SEQ TRACK 41
SEQ TEMPO 41
STACK... 41
WHEELCNTL 41

NRPN/RPN ... 42
FINGER PICK ... 43
STRING SPLIT ... 43
FRET SPLIT ... 43
PICK SPLIT 1 und 2 ... 44
Chain Mode ... 45
Erstellen von Chain Presets ... 45
CHAIN PRESET NAME ... 45
PROGRAM ... 45
STEP ... 46
Speichern von Chain Presets ... 46
UTILITY MODE ... 47
Utility Parameter ... 47
DISPLAY ... 47
PRESETNAMES ... 48
DCLICRESPNS ... 48
XMIT SYSEX… ... 49
RECEIVE SYSEX ... 49
EDIT SEQUENCE... ... 50
TEMPO ... 50
VOLUME ... 50
REVERB SEND ... 50
CHORUS SEND ... 51
MODE ... 51
PATTERN... ... 51
DRUMINSTRUMENT ... 52
TRACK... ... 53
ADC MONITOR... ... 53
Anhang ... 54
Factory Reset / Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen ... 54
Werkspresets ... 54
Fehlersuche ... 62
Keine Ausgabe auf dem ext. MIDI Ausgabegerät ... 62
Saitenziehen funktioniert nicht richtig ... 62
Teilweise Falsche Noten ... 62
Unterschiedliche Saitenlautstärke ... 62
Starke Dynamikunterschiede zwischen Noten ... 63
Falsche Sounds ... 63
SYSTEM EXCLUSIVE IMPLEMENTATION ... 64
Parameterübersicht Presets ... 66
Parameterübersicht Global ... 67
Parameterübersicht Chain ... 67
Parameterübersicht Utility ... 68
Midi Implementation Chart ... 69

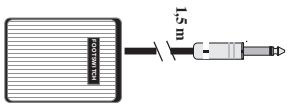
Lieferumfang AX-100



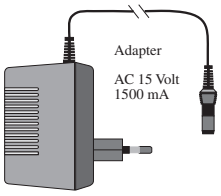
Im Lieferumfang des AXON AX-100 enthaltenes Zubehör



1 MIDI Kabel mit einer Länge von 1,5 m



1 Fußtaster für HOLD- oder CHAIN- Funktion



1 Netz Adapter für die Stromversorgung des AXON für 230 Volt oder 115 Volt

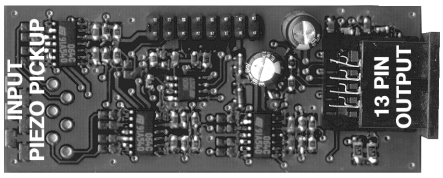
Bedienungsanleitung Deutsch oder Englisch

Optionales Zubehör für AXON AX-100

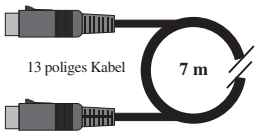
DB2133

Soundkarte DB2133 mit 128 excellenten GM-Sounds und Drum Kits

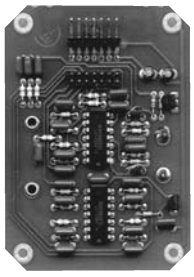
Piezo Pickup
6-fach Piezo Pickup für akustische Gitarren.



AIX-110
Interfaceboard für Piezo Pickup

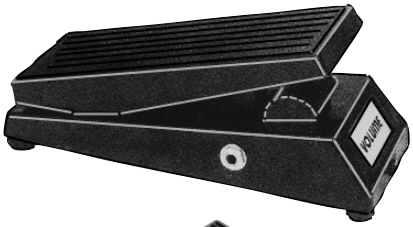


Kabel AXK-100
13 pol Kabel 7m lang

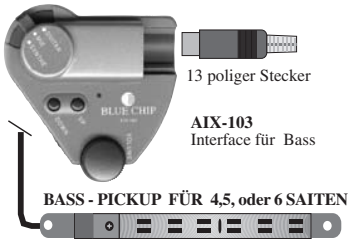


AIX-210
Interfaceboard für Godin Gitarre Multiac

AIX-101
Interface für Gitarren mit Stahlsaiten.



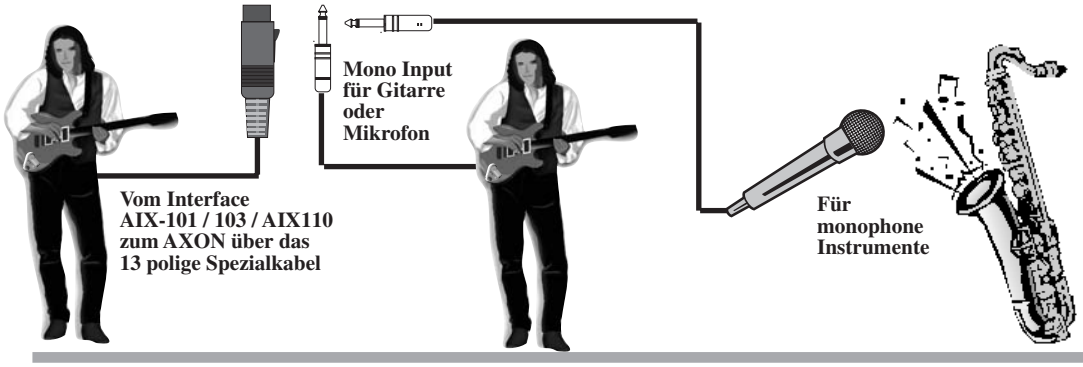
AFS-100
Schweller für AXON. Bis zu zwei Schweller können als Kontroller angeschlossen werden.

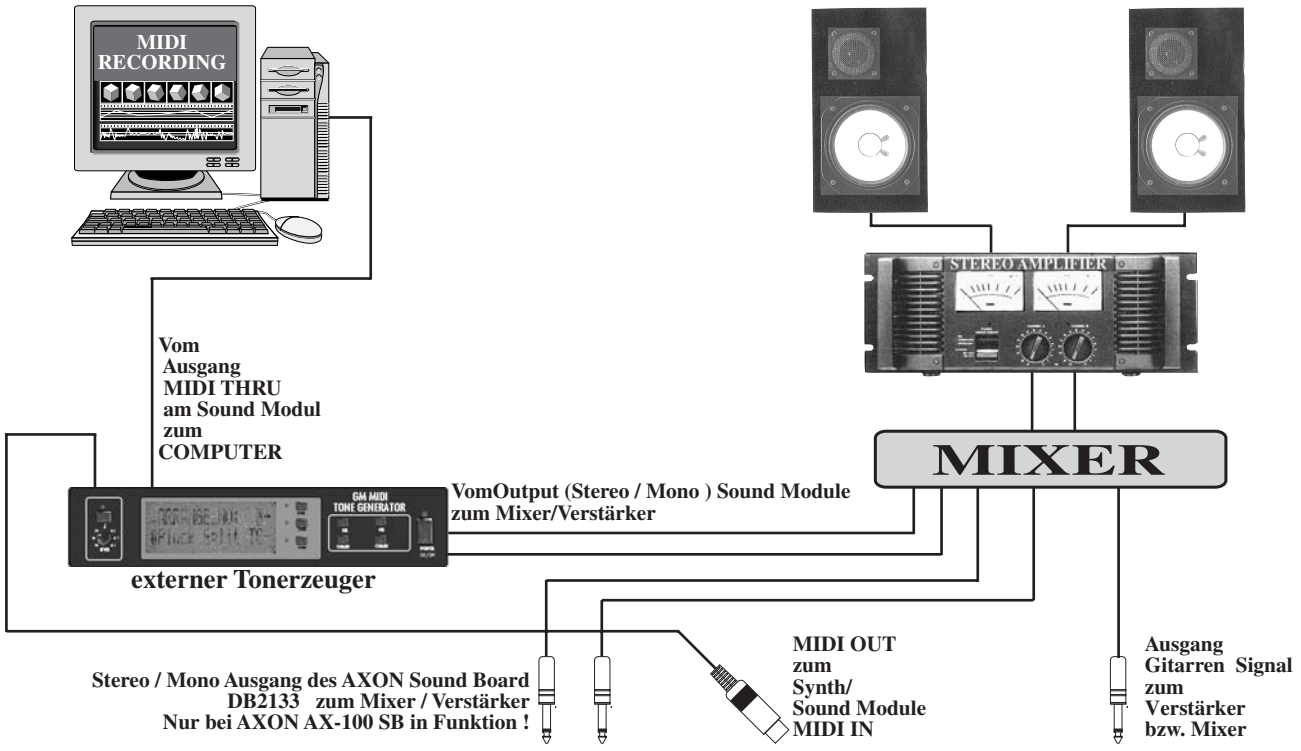


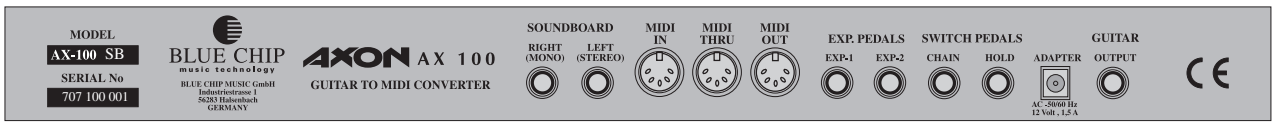
AIX-103
Interface für 4,5oder 6 Bass-Gitarren mit Stahlsaiten.

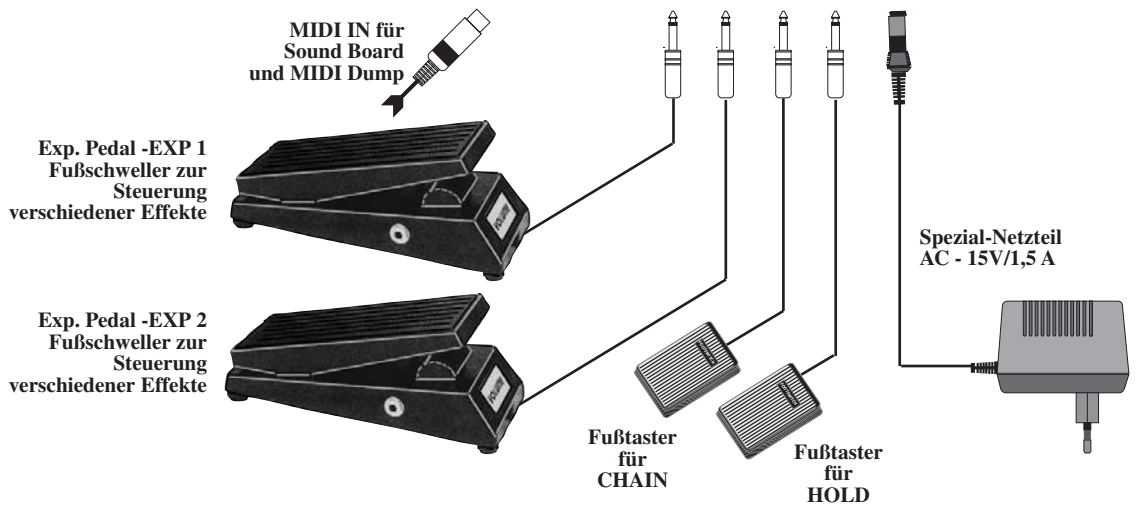
AFT-100
Fußtaster für AXON. Bis zu 2 Taster können angeschlossen werden.

AXON Anschlüsse und Setup für AX-100-SB



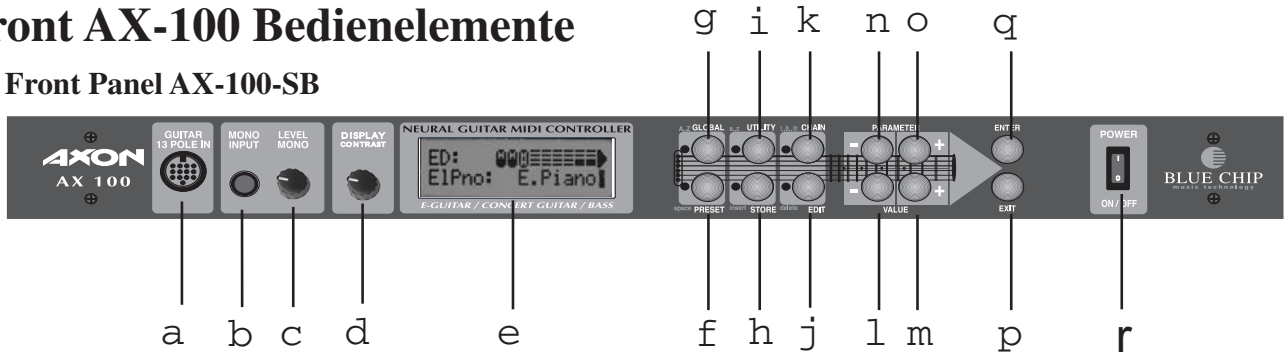






Front AX-100 Bedienelemente

Front Panel AX-100-SB



a Interface Anschlußbuchse. Verbinden Sie das 13polige Kabel ihres Interface mit diesem Eingang.

b MONO IN Eingangsbuchse. Hier können Sie beliebige monophone Signalquellen anschliessen, die vom AX100 in Midisignale konvertiert werden.

c LEVEL MONO Pegelregler für die Eingangsempfindlichkeit des Mono Eingangs.

d Display Kontrast

e Das kontrastreiche LC Display zeigt die Presetnamen sowie die verschiedenen Parameter zum Teil auch graphisch an.

f Mit dem PRESET Taster wechseln Sie aus den GLOBAL/UTILITY und CHAIN Modi direkt zum Presetmodus zurück, die Preset LED signalisiert optisch den Presetmode. Im Presetmodus wird das aktuelle Preset im Display angezeigt. Zusätzlich kann ein Stimmgerät in der zweiten Displayzeile dauerhaft eingeblendet werden. Die verschiedenen Presets rufen Sie mit den + / - VALUE Tasten auf. Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen fügen Sie mit der PRESET Taste (space) ein Leerzeichen ein.

g Mit Hilfe des GLOBAL Tasters haben Sie Zugriff auf allgemeine Systemeinstellungen wie Midikanal, Gitarreneinstellungen sowie Defaultwerte aller verfügbaren Midicontroller. Ausserdem können Sie die Ausgabe von Panorama, Reverb, Chorus und Variationcontrollern separat unterdrücken. Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen ändern Sie mit der GLOBAL Taste (A..Z) das aktuelle Zeichen in einen Großbuchstaben, bzw. setzen das Zeichen auf ' A'

h Mit der STORE Taste lassen sich Kopier und Sicherungsaktionen durchführen, um Presetdaten, Arpeggiatorpattern, Drumpattern und Chains dauerhaft im batteriegepufferten Speicher zu sichern. Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen oder Arpeggiopattern werden ab der aktuellen Cursorposition alle Zeichen um eine Position nach rechts kopiert (insert).

i Im UTILITY Mode stehen Ihnen verschiedene Sonderfunktionen zur Verfügung: Auslösen von Midi System Exclusiv Daten zum Archivieren und Austausch von Presetdaten. Zugang zum patternorientierten Drumsequencer (nur für SB Modelle). Umfangreicher Effekteditor für alle verfügbaren Effekte, zur optimalen Abstimmung von Hall und Delayzeiten, Modulationsfrequenzen, Equalizer, ... Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen ändern Sie mit der UTILITY Taste (a..z) das aktuelle Zeichen in einen Kleinbuchstaben, bzw. setzen das Zeichen auf ' a'

j Der EDIT Taster erlaubt im Presetmode den Zugriff auf die verschiedenen Presetparameter. Im Chainmodus können entsprechend die Chainparameter den persönlichen Gegebenheiten angepasst werden. Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen oder Arpeggiopattern wird mit der EDIT Taste (delete) das aktuelle Zeichen entfernt und alle nachfolgenden Zeichen um eine Position nach links kopiert, am Ende wird ein Leerzeichen eingefügt

k Mit der CHAIN Taste gelangt man in den CHAIN Modus, um mit einem zusätzlichen Fußpedal eine vorprogrammierte Presetabfolge durchzusteppen. Bei der Eingabe von Zeichen für Presetnamen ändern Sie mit der CHAIN Taste (!..0..@) das aktuelle Zeichen in das erste Sonderzeichen : ' !'

l m Die - / + VALUE Tasten erhöhen / erniedrigen stets den jeweils angezeigten Wert im Display. Sie rufen im Presetmodus die verschiedenen Presets auf und im Editmodus ändern Sie den aktuell angezeigten Parameter. In jedem Fall können Sie dafür auch die UP/DOWN Taster des Gitarreninterface verwenden.

n o Die - / + PARAMETER Tasten verwenden Sie um im innerhalb einer Parameterliste die verschiedenen Parameter in das Display zu holen.Im Presetmodus haben diese Tasten keine Funktion

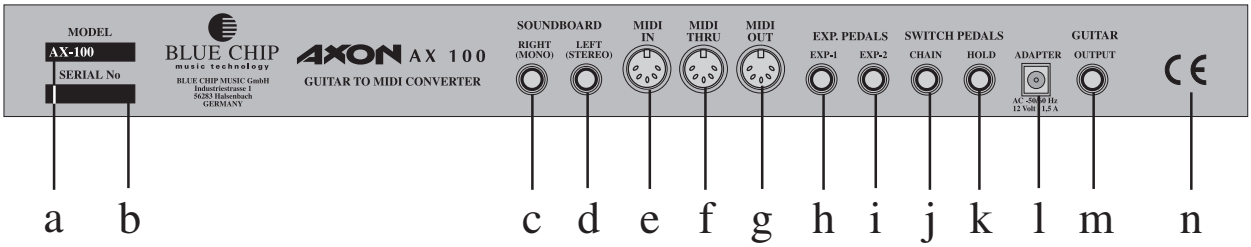
p Mit der EXIT Taste verlassen Sie ein Untermenu. Mehrfaches Drücken bringt Sie immer in den Presetmodus zurück. Diese Taste verwenden Sie auch um eine Sicherungs oder Kopierfunktion abzubrechen.

q Die ENTER Taste dient zur Bestätigung von Sicherungs und Kopieraktionen, sowie zum Öffnen von Untermenüs. Das Vorhandensein eines Untermenüs wird durch 2-3 Punkte im Parameternamen signalisiert. Verlassen können Sie jedes Untermenü stets mit der EXIT Taste.

r POWER ON/OFF Netzschalter um den AXON ein/auszuschalten. Nach dem Einschalten leuchtet die PRESET Led, das

AX-100 Anschlüsse

Rückseite AX-100-SB



a MODEL bezeichnet den Typ Ihres AX100 bei der Auslieferung. Ein nachgestelltes -SB- Kürzel kennzeichnet einen AX100 mit eingebautem Soundboard.

b SERIAL No.: Seriennummer Ihres AX 100 (SB)

c RIGHT(MONO) : Ist Ihr AX100 mit einem Soundboard ausgestattet, so entnehmen Sie an dieser Buchse den rechten Kanal, wenn linker und rechter Ausgang gleichzeitig verwendet werden. Wird ausschliesslich dieser Ausgang benutzt, so entnehmen Sie ein Monoausgangssignal.

d LEFT(STEREO) : Ist Ihr AX100 mit einem Soundboard ausgestattet, so entnehmen Sie an dieser Buchse den linken Kanal, wenn linker und rechter Ausgang gleichzeitig verwendet werden. Wird ausschliesslich dieser Ausgang benutzt, so entnehmen Sie mit einem Stereoklinkenstecker ein Stereosignal.

e MIDI IN Anschlußbuchse. Der AX100 (SB) empfängt an dieser Eingangsbuchse Programmwechselbefehle sowie System Exclusiv Daten. Alternativ können mit der GLOBAL Einstellung LOCAL OFF alle ankommenden Mididaten direkt zu dem optionalen Tonmodul weitergeleitet werden. Dies ist die typische Anwendung in Verbindung mit einem Sequencer.

f MIDI THRU Ausgangsbuchse. Alle über MIDI IN ankommenden Daten werden unverändert an dieser Buchse ausgegeben.

g MIDI OUT Ausgangsbuchse. Alle Mididaten, die Ihr AX100 (SB) erzeugt werden an dieser Buchse ausgegeben. Verbinden Sie die MIDI IN Buchse Ihres Tonerzeugers mit dieser Buchse.

h i EXP1, EXP2 Eingangsbuchse für 2 Fußschweller. Hier können Sie zwei Fußschweller anschliessen und diesen beliebige Midicontroller zuweisen. Insbesondere für Modulations- und Filtereffekte. Da Ihr AX100 (SB) auch NRPN/RPN Controller unterstützt, können Sie diesen Schwellern die Midi Controller #6 oder #38 zuweisen und haben damit einen breitgefächerten Anwendungsbereich den Ihnen so kein anderes Gerät dieser Kategorie bietet.

j CHAIN Fußschaltereingangsbuchse. Im Chainmodus rufen Sie mit einem angeschlossenen Fußschalter eine von Ihnen vorprogrammierte Presetabfolge auf.

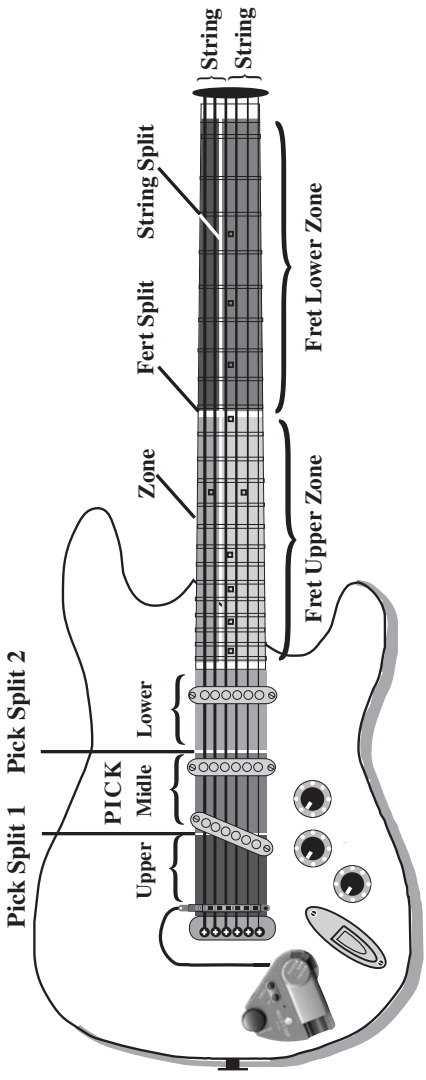
k HOLD Fußschaltereingangbuchse. Schliessen Sie den im Lieferumfang enthaltenen Fußschalter hier an um einen der programmierbaren Holdmodi wie COMMON, SEPARATE, LAYER, ARPEGGIATOR und CONTROL zu aktivieren.

l ADAPTER . Schliessen Sie hier das mitgelieferte Steckernetzteil an

m GUITAR OUT Ausgangsbuchse. Das Tonabnehmersignal Ihrer Gitarre kann durch das 13 polige Interfacekabel geführt und unverändert an dieser Buchse abgegriffen werden. Zur Vermeidung von Brummschleifen sollten Sie bei gleichzeitiger Verwendung von Synthesizer und Originalgitarrensignal das Signal Ihrer Gitarre stets durch das 13 polige Kabel schleifen und an der Rückseite abnehmen. Das Interface AX101/102 hat dafür einen Miniklinkeneingang an den Sie das Ausgangssignal Ihrer Gitarre mit Hilfe des mitgelieferten Verbindungskabel anschliessen.

n CE Zeichen. Dieses Zeichen bedeutet, daß Ihr AX100 (SB) den Richtlinien der europäischen Union entspricht

Über den AXON AX 100 (-SB)



Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des AXON AX 100 (-SB), dem z. Zt. wohl schnellsten und leistungsfähigsten Guitar to Midi Converter der Welt. Der AXON AX 100 ist eine Weiterentwicklung des NGC 77, der bereits Maßstäbe für innovative Technik setzte und zur Standardausrüstung vieler professioneller Gitarristen, wie z.B. John McLaughlin gehört. Dank eines lernfähigen neuronalen Netzwerks ist der AXON AX 100 in der Lage, die exakte Tonhöhe einer gespielten Note sofort beim Anschlag zu erkennen, während andere Geräte noch mehrere Saitenschwingungen für die Analyse benötigen.

Transiente Früherkennung ist ein Verfahren, was den AXON befähigt, zum selben Zeitpunkt Tonhöhe, Amplitude und sogar die Anschlagsposition zu ermitteln, was bislang einzigartig ist. Dieser Eigenschaft verdankt der AXON seine außergewöhnlichen Splitmöglichkeiten. So können Sie einen Stringsplit einsetzen, um die Saiten Ihrer Gitarre in zwei Bereiche zu teilen, denen dann jeweils unterschiedliche Klangeigenschaften zugeordnet werden. Oder nutzen Sie einen Fretsplit, um das Griffbrett Ihrer Gitarre in zwei getrennte Spielbereiche aufzusplitten. Mittels Picksplit unterteilen Sie den Anschlagsbereich der Gitarre in bis zu drei unabhängige Klangzonen, die Sie durch Verändern der Anschlagsposition blitzschnell wechseln können.

Eindrucksvolle Effekte erzielen Sie mit der Pickcontrol Funktion, mit der Sie, abhängig von der Anschlagsposition, MIDI Controllereffekte, wie z.B. Modulationseffekte steuern können. Weitere Spezialeffekte, wie COMMON (Bypass-Effekt), SEPARATE (Hold-Effekt), LAYER (Ensemble-/Doubling-Effekt) und andere, stehen über das multiprogrammierbare Holdpedal zur Verfügung.

Die Implementation eines umfangreichen Arpeggiators verschafft dem Benutzer weitere Möglichkeiten, seinem Spiel durch effektvolle Variationen Ausdruck zu verleihen. Splits und Effekte lassen sich beliebig kombinieren und in bis zu 128 komplexen Presets abspeichern und wieder abrufen.

Ebenso einzigartig ist die Möglichkeit des AXON AX 100, sowohl Bässe, als auch Akustikgitarren mit Hex Piezo Pickups uneingeschränkt betreiben zu können. Hierdurch eröffnet sich die Midiwelt auch für den Bassisten oder klassischen Gitarristen, der nach neuen zeitgemäßen Ausdrucksformen sucht.

Das interne Soundboard erweitert den AXON AX 100 - SB zum professionellen Gitarrensynthesizer für den Live Einsatz. Es unterstützt den ambitionierten Musiker mit 128 integrierten, exellenten Klangfarben, sowie 11 Drum Kits.

Das System ist voll Midi kompatible und zahlreiche editierbare Digitaleffekte stehen zur Verfügung.

Daneben verfügt der AXON AX 100 - SB über einen editierbaren Drum Sequenzer. Dank seiner modularen Bauweise läßt sich der AXON AX 100 jederzeit mit dem optionalen Soundmodul zur SB-Version aufrüsten.

Schnellstart

Sicherlich werden Sie im Moment wenig Lust verspüren, sich theoretisch mit den unzähligen Funktionen Ihres AXON zu beschäftigen. Nachfolgend ist daher ein kurzer Schnellstart beschrieben, damit Sie den AX 100 vorab ein wenig beschnuppern können:

Voreinstellungen

Bevor Sie loslegen können, ist es notwendig, den AXON erst einmal auf Ihre Gitarre und das verwendete MIDI Instrument abzustimmen. Desto gewissenhafter Sie diese Einstellungen vornehmen, desto exakter wird sich der AXON Ihrer Spieltechnik anpassen. Die Einstellungen sind bereits werkseitig so gewählt, daß Sie zunächst nur wenige Parameter überprüfen, bzw. auf einen anderen Wert setzen müssen. Wenn Sie dann mit Ihren AXON besser vertraut sind, können Sie die Feinabstimmungen zu einem späteren Zeitpunkt nachholen (s. Global Parameter):

1. Verbinden Sie Ihr Gitarren Interface mit mit der 13 pol Buchse auf der Frontseite Ihres AXON. Wenn Sie ein externes MIDI Instrument zur Tonausgabe verwenden, schliessen Sie dieses über die MIDI Out Buchse des AXON und die MIDI IN Buchse des Geräts an. Achten Sie darauf, daß Sie die richtigen Kabel verwenden (Interface->AXON: 13adriges Spezialkabel, AXON->MIDI Instrument: normales MIDI-Kabel).

2. Schalten Sie das Gerät ein. Warten Sie einen Moment, bis der AXON seine Initialisierungsaufgaben erledigt hat und das Display zur Ruhe gekommen ist.

3. Drücken Sie die GLOBAL Taste. Im Display erscheint der Parameter „BASIC CHANNEL“. Falls hier als Value (Wert) eine 1 eingestellt ist, ist der Wert OK. Andernfalls stellen Sie den Wert mit Hilfe der +/- Value Tasten auf 1ein.

4. Drücken Sie die + Parameter Taste, um zum nächsten Globalparameter zu gelangen. Stellen Sie sicher, daß der im Display erscheinende Wert für „HOLD CHANNEL“ auf 7 steht. Ist dies nicht der Fall, stellen Sie hier mit den +/- Value Tasten eine 7 ein. Wenn Ihr AXON nicht mit einem internen Soundboard ausgerüstet ist, können Sie direkt zu Punkt 5 übergehen. Andernfalls drücken Sie nochmals die + Parameter Taste und stellen den Wert für „SEQ CHANNEL“ auf 16 (+/- Value Tasten), falls dieser einen anderen Wert hat.

5. Drücken Sie die + Parameter Taste, um die Einstellungen für „PBEND RANGE“ vorzunehmen. Dieser Wert gibt die maximale Anzahl der Halbtöne an, die mittels Pitchbend z.B. beim Saitenziehen nachgeführt werden können. Er hängt in erster Linie von dem von Ihnen verwendeten MIDI Instrument ab und sollte auf einen gleichen Wert eingestellt werden. Entnehmen Sie diese Angabe im Zweifelsfall aus der Bedienungsanleitung Ihres MIDI Instruments. Falls möglich, stellen Sie diesen Wert mit den +/- Value Tasten auf 12 (1 Oktave) ein.

6. Drücken Sie die + Parameter Taste, um zu dem Parameter „SND PBENDRG“ zu gelangen. Falls das von Ihnen verwendete MIDI Instrument Pitchbend-Range-Befehle für jedes Soundpreset unterstützt, stellen Sie diesen Wert auf „ON“ (+/- Value Tasten). Entnehmen Sie diese Angabe im Zweifelsfall aus der Bedienungsanleitung Ihres Geräts. Besitzer der AXON AX 100 - SB Version bzw. des optionalen Soundmoduls stellen diesen Wert auf „OFF“.

7. Drücken Sie anschließend so oft die + Parameter Taste, bis im Display ein Untermenü „GUITAR NO“ erscheint. Drücken Sie die ENTER Taste, damit Sie in den Bereich der Untermenü-Parameter gelangen. Geben Sie bei „TYP“ das von Ihnen verwendete Instrument an: „BASS“, „GUITAR“, „VIOLINE“, „CELLO“ (+/- Value Tasten).

8. Drücken Sie die + Parameter Taste, um Angaben über das von Ihnen verwendete Tonabnehmer-System zu machen. Falls Sie eine akustische Gitarre/Bass mit einem PIEZO-Tonabnehmer-System benutzen, wählen Sie „PIEZO“ (+/- Value Tasten). Lassen Sie den Parameter ansonsten auf den voreingestellten Wert „AIX101“.

Sie haben nun die wichtigsten Voreinstellungen abgeschlossen, und Ihr AXON ist spielbereit. Die veränderten Parameter wurden automatisch im statischen RAM gespeichert, so daß sie bei einem Neustart Ihres AXON wieder berücksichtigt werden. Drücken Sie 2 mal auf „EXIT“, um in den normalen Spielmodus zu gelangen.

Ändern eines Presetsound

Stellen Sie sicher, daß sich der AXON im PRESET MODE befindet (PRESET LED auf Frontblende leuchtet) Dies ist immer dann der Fall, wenn Sie das Gerät einschalten, bzw. keiner der anderen Modi (GLOBAL, UTIL u. CHAIN) angewählt ist. In der oberen Hälfte des Displays stellt Ihr AXON den Namen des gerade aktiven Presets dar. Rechts daneben befindet sich die Presetnummer. Die einzelnen Presets lassen sich mit den +/- Value Tasten oder mit den UP/DOWN Tasten des Gitarreninterface zwischen 1 und 256 durchsteppen. Die Presets 1..128 sind dem Benutzer vorbehalten und können beliebig verändert werden. Die Plätze 129...256 beinhalten feste Preseteinstellungen bzw. Werkpresets, die von uns erstellt wurden. Diese haben wir zunächst in den programmierbaren Benutzerbereich (1...128) kopiert, damit dieser Bereich bereits spielbare Parametereinstellungen enthält. Vielleicht wollen Sie zunächst einmal einige der unterschiedlichen Werkpresets anspielen. Falls vor einem Presetnamen ein Kürzel, wie z.B. SS: erscheint, bedeutet dies, daß Sie ein Preset mit einem Split, in diesem Fall einen String Split, angewählt haben. Weitere auftauchende Kürzel bedeuten:

FS:	Fret Split
PS:	Pick Split
MS:	Multi Split (Kombination mehrerer Splittypen)
HL:	Hold Mode Layer (durch Holdpedal aktiviert)
HS:	Hold Mode Stack (ohne Holdpedal)
HA:	Hold Mode Arpeggio (durch Holdpedal aktiviert)
HC:	Hold Mode Control (durch Holdpedal aktiviert)
PC:	Pickcontrol (Steuerung über Anschlagsposition)
WH:	Wheelcontrol (Steuerung über Wheel)

Wenn Sie genug von den Werkpresets haben, können Sie im Anschluß einmal ein vorhandenes Preset abändern:

1. Wählen Sie mit den +/- Value Tasten das Preset Nr. 2 „EPno2+HdPad“ (entspr. Werkpreset Nr. 130). Sie können hierzu auch die UP/DOWN Tasten Ihres Gitarreninterface benutzen. Drücken Sie danach die EDIT Taste.

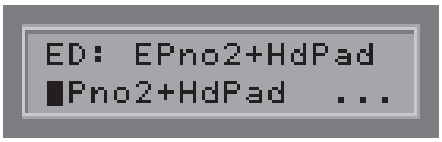
2. Drücken Sie die ENTER Taste, um in den Splitzonenbereich des AXON zu gelangen. Bestätigen Sie die dort selektierte Splitzone mit der ENTER Taste.

3. Wenn Ihr AXON mit dem internen Soundmodul ausgerüstet ist, drücken Sie die - Parameter Taste und wählen mit den +/- Value Tasten eine beliebiges INSTRUMENT an.

Besitzen Sie kein internes Soundboard, wählen Sie zunächst ein Sie ansprechendes GM (General MIDI) Instrument aus und setzen anschließend die nächsten beiden Parameter „BANK MSB" und „BANK LSB" (mit + Parameter Taste anwählen) jeweils auf den Wert 0 (+/- Value Tasten). Falls der Klang, der im Display angezeigt wird, sich von dem Klang unterscheidet, den Sie akustisch warnehmen, müssen Sie Ihr ext. MIDI-Instrument evtl. noch in den GM-Mode schalten. Ist dies nicht möglich, weil das vielleicht schon etwas ältere Gerät nicht über diesen Standard verfügt, können Sie die Klangfarben auch weniger komfortabel über Bank- und Programmnummern ansteuern. Wie Sie das bewerkstelligen, ist im Kapitel „UTILITY-Mode“ beschrieben, was uns jedoch an dieser Stelle nicht weiter stören soll.

4. Drücken Sie die + Parameter Taste. Setzen Sie den „VOLUME“ Parameter mit den +/- Value Tasten auf den von Ihnen gewünschten Wert. Wenn Sie wollen, können Sie noch den nächsten Parameter „TRANSPOSE“ verändern, was sich vielleicht für einen Bass anbietet. Dieser Parameter bestimmt eine Halbtonverschiebung des Klangs, bezogen auf das Griffbrett. Drücken Sie hierzu nochmals die + Parameter Taste, und setzen Sie den Wert wiederum mit den +/- Value Tasten („+12“ oder „-12“ entspricht der nächsten bzw. unteren Oktave).

5. Drücken Sie 2 mal die EXIT Taste, um in den globalen Presetbereich zu gelangen. Wir wollen unserem veränderten Preset einen neuen Namen geben und drücken hierzu die ENTER Taste. Der Schreibcursor steht nun auf dem „E“ des alten Presetnamen „EPno2+HdPad“. Mit den +/- Value Tasten können wir einen neuen Buchstaben an die Stelle des Cursors setzen. Denken Sie sich einen Namen für Ihr Preset aus, und setzen Sie den ersten Buchstaben. Mit der +/- Parameter Tasten läßt sich der Schreibcursor jeweils um eine Position nach rechts bzw. links verschieben. Wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren Buchstaben. Sollte der neue Name kürzer als der editierte sein, können Sie das Ende einfach mit Leerzeichen auffüllen.



6. Drücken Sie 2 mal die EXIT Taste, um die Preset-Editierung zu beenden. Die obere Displayhälfte des AXON fängt nun an zu blinken. Dies signalisiert, daß Sie Parameter abgeändert haben, die erst nach einer Bestätigung dauerhaft gespeichert werden. Drücken Sie die STORE Taste. Sie können jetzt bestimmen, an welchem Platz das neue Preset gespeichert werden soll. Das Preset kann entweder überschrieben oder an einen beliebigen Platz innerhalb des Benutzerbereichs (1...128) abgespeichert werden. Wählen Sie z.B. Preset Nr. 128 (+/- Value Tasten). Wenn Sie jetzt die ENTER Taste drücken, wird das Preset an den von uns angegebenen Platz kopiert und gespeichert. Gleichzeitig wird das gespeicherte Preset von Ihrem AXON zum aktuellen Preset gewählt.

Zur Bedienung des AXON

Die vielen Möglichkeiten, die Ihnen Ihr AXON bietet, erfordern gleichermaßen eine Vielzahl von Parametern, die Sie Ihren Wünschen entsprechend einstellen können. Damit Sie sich schnell in der Bedienstruktur zurecht finden, zunächst einige Erläuterungen zur Bedienoberfläche.
Zwecks Übersichtlichkeit sind die Bedienfunktionen Ihres AXON in 4 verschiedene Modi oder Sektionen aufgeteilt, die über Drucktasten auf der Frontseite angewählt werden können. Jeder dieser Modi (GLOBAL, PRESET, UTILITY, CHAIN) beinhaltet eine Reihe von wertebehafteten Parametern, die Sie nach Drücken der entsprechenden Taste mit den +/- Parameter Tasten in das Display rufen können. Mit der + Parameter Taste gelangen Sie zum jeweils nächsten Parameter. Die - Parameter Taste ruft den jeweils letzten bzw. vorherigen Parameter auf.
Die Werte der einzelnen Parameter ändern Sie mit Hilfe der +/- Value Tasten, wobei die + Value Taste den Wert erhöht und die - Value Taste den Wert entsprechend verringert. Um einer akuten Sehnenscheidenentzündung vorzubeugen, sind die +/- Value Tasten als Counter, mit einer zeitlichen Beschleunigungsfunktion ausgelegt. Sie können den Zählvorgang nochmals beschleunigen, wenn Sie während des Hoch- bzw. Herunterzählens beide Tasten (+ und -) gleichzeitig gedrückt halten. Es besteht auch die Möglichkeit, den Wertebereich mittels UP/DOWN Tasten an Ihrem Gitarreninterface zu steppen, was sich in erster Linie zum Anwählen von Presets anbietet.
Zum Teil beinhalten einige Parameter sogenannte Untermenüs mit weiteren Parametern. Das Vorhandensein eines solchen Untermenüs zu einem Parameter wird mit Punkten am Ende des Parameternamens gekennzeichnet. Verwenden Sie die ENTER Taste, um in dieses Untermenü zu wechseln. Die verschiedenen Parameter innerhalb der Untermenüs erreichen Sie dann wiederum mit den +/- Parameter Tasten. Die EXIT Taste bringt Sie zurück zum Ausgangsparameter. Mit der EXIT Taste gelangen Sie auch zurück in den PRESET MODE, dem Standardmodus des AXON.

Die AXON Betriebsmodi

GLOBAL MODE
Die Global Parameter beinhalten alle übergeordneten Parameter, wie z.B. Angaben über MIDI-Kanäle, das verwendete Instrument, die Referenzstimmung und die Eingangsempfindlichkeit für die einzelnen Saiten. Einige der Global Parameter sollten Sie vor der ersten Verwendung Ihres AXON überprüfen, bzw. auf einen anderen Wert setzen, damit der AXON optimal mit Ihrem Instrument zusammenarbeitet.

PRESET MODE
Hier finden Sie alle Parameter, die Ihr AXON zur Verwaltung der einzelnen Presets benötigt. Der Preset Mode ist neben dem Utility Mode der umfangreichste Modus und beinhaltet zahlreiche Split- und Effekteinstellungen. Falls Sie sich in keinem der anderen Modi befinden, ist dieser immer aktiv.

UTILITY MODE
Besitzer des AXON AX 100 - SB finden hier zahlreiche Einstellungen für Drumsequenzen und die programmierbaren Digitaleffekte. Daneben stehen Ihnen Funktionen zum Laden und Speichern via MIDI (SYS EX) zur Verfügung, mit denen Sie die umfangreichen Parametereinstellungen Ihres AXON mit einer geeigneten Software z.B. auf Diskette auslagern und verwalten können.

CHAIN MODE
Mit Hilfe der Chain Parameter lassen sich Preset Chains (Ketten) vordefinieren, die bei einer Live-Performance den Zugriff auf stylistisch sortierte Presets ermöglichen.

GLOBAL MODE

Der GLOBAL MODE wird aktiviert durch Drücken der Taste GLOBAL auf der Frontseite Ihres AXON. Der Zustand wird durch eine erleuchtete LED rechts neben der GLOBAL Taste angezeigt.

Global Parameter

Die Global Parameter beinhalten alle übergeordneten Parameter, wie z.B. Angaben über MIDI-Kanäle, das verwendete Instrument, die Referenzstimmung und die Eingangsempfindlichkeit für die einzelnen Saiten. Einige Einstellungen müssen Sie für jedes Instrument, welches Sie an Ihrem AXON betreiben wollen, getrennt vornehmen. Vor der ersten Verwendung sollten diese Einstellungen geprüft und ggf. angepasst werden. Nur so gewährleisten Sie, daß der AXON optimal mit Ihrem Instrument zusammenarbeitet.

BASIC CHANNEL

Basic MIDI Kanal (1)
Die MIDI Informationen, die der AXON aus den Saitenschwingungen Ihrer Gitarre generiert hat, müssen auf irgendeinem Weg zum Soundmodul bzw. MIDI Instrument geleitet werden. Im Idealfall (s. STRING MODE SEPARATE) wird hierbei jeder Saite jeweils ein MIDI Kanal zugeordnet. Dies hat den Vorteil, daß die Auswertung für jede Saite getrennt erfolgt. So beeinflußt z.B. das Ziehen einer Saite auch nur den Kanal, dem sie zugeordnet ist. Andernfalls würde sich das Saitenziehen auch auf die Tonhöhen der anderen gespielten Saiten auswirken, was in der Regel unerwünscht ist. Mit BASIC CHANNEL geben Sie hier nun den ersten von 6 MIDI Kanälen vor. Alle weiteren Kanäle folgen implizit. Wenn Sie beispielsweise hier eine 1 einstellen, so werden die MIDI Kanäle 1 bis 6 von Ihrem AXON reserviert. Der Wert 5 würde die MIDI Kanäle 5 bis 10 und der Wert 11 die Kanäle 11 bis 16 belegen. Standardmäßig ist ein Wert von 1 vorgegeben.

HOLD CHANNEL

Hold MIDI Kanal (11)
Während der Basic MIDI Kanal 6 MIDI Kanäle für das normale Spielen reserviert, können Sie mit dem Hold MIDI Kanal den ersten von 6 weiteren (aufeinander folgenden) MIDI Kanäle bestimmen. Diese werden für Hold-Effekte wie SEPARATE, LAYER und ARPEGGIO benutzt. Wichtig in diesem Zusammenhang ist, daß sich Basic und Hold Kanäle nicht überschneiden dürfen. Achten Sie also darauf, daß der Abstand zwischen Basic und Hold Kanalnummern mindestens 6 betragen muß. Der Standardwert dieses Parameters ist 7 und belegt somit die MIDI Kanäle 7 bis 12.

SEQ CHANNEL

MIDI Kanal für Soundboard-Drumsequenzen (10)
Die Ausgabe der Drumsequenzen erfolgt auf einem separaten MIDI Kanal, den Sie mit diesem Parameter einstellen können. Wichtig in diesem Zusammenhang ist, daß sich der SEQ CHANNEL nicht mit den BASIC und HOLD Kanälen überschneidet. Achten Sie also darauf, daß Sie einen freien MIDI Kanal für den Drumsequenzer reservieren. Standardmäßig belegt der Parameter den MIDI Kanal 10.

Dieser Parameter ist nur Besitzern des optionalen Soundboards zugänglich.

PBEND RANGE

Pitchbend Wertebereich (OFF, 1..24)
Ein häufiges von Gitarristen angewendetes Stilmittel ist das Saitenziehen (Bend) oder das Hineingleiten bzw. Verschleifen (Slide) von Noten. Um diese Effekte zu übertragen, benutzt Ihr AXON den MIDI Pitchbend Befehl. Wie das Pitch Wheel eines Keyboarders wird die zuletzt angeschlagene Note in der Tonhöhe nachgeführt, ohne einen neuen Anschlag auszulösen. Damit das Soundmodul bzw. ein angeschlossenes MIDI Instrument die Tonhöhenänderungen korrekt wiedergeben kann, müssen die Wertebereiche untereinander angepaßt werden. Der angezeigte Wert gibt die maximale Anzahl der Halbtonschritte an, die mittels Pitchbend nachgezogen werden können. Stellen Sie sicher, daß der AXON auf einen zu Ihrem MIDI Ausgabegerät passenden Wert eingestellt ist. Falls möglich, stellen Sie diesen Wert auf 12 (eine Oktave). Für Bass empfehlen wir eine Einstellung von 24. Der Wert OFF schaltet das Pitchbend aus und bewirkt bei Bends oder Slides die Auslösung chromatischer Halbtöne.

SND PBENDRG

Sende Pitchbend Range (ON/OFF)
Sollte Ihr angeschlossenes MIDI Instrument Pitchbend Range Einstellungen für jedes Preset getrennt erlauben, so müssen Sie diesen Parameter auf ON einstellen. In diesem Fall wird Ihr AXON nach jedem Programchange Befehl die erforderlichen Pitchbend Einstellungen zum MIDI Instrument senden. Wenn Ihr MIDI Instrument den Pitch-bend Range global speichert, so stellen Sie diesen Wert auf OFF.

LOCAL MODE

Lokaler Betriebsmodus (ON/OFF)

ON: Dies ist die interne Betriebsart Ihres AXON. Das eingebaute Sound-Modul wird direkt angesteuert. Empfangene Programmwechsel Befehle (via MIDI IN) ermöglichen den Zugriff auf programmierte AXON Presets. MIDI Daten werden an die MIDI OUT Buchse weitergeleitet. Auf diese Weise lassen sich auch zusätzliche MIDI Instrumente ansteuern. Diese Einstellung sollten Sie wählen, wenn Sie keinen Sequenzer zur Ansteuerung des AXON verwenden. Das wird vorwiegend bei Live-Vorträgen der Fall sein.

OFF: Falls Sie den AXON über einen Sequenzer oder eine MIDI Recording Software im Verbund mit anderen MIDI-Geräten steuern wollen, können Sie den lokalen Betriebmodus deaktivieren. Das eingebaute Soundmodul Ihres AXON verhält sich nun wie ein gewöhnlicher MIDI Expander. AXON-Presets lassen sich allerdings nicht mehr über die MIDI IN Buchse anwählen. Natürlich können Sie weiterhin die Presets Ihres AXON mit den Bedientastern wechseln. Alle MIDI-Daten, die Ihr AXON während des Spielens erzeugt, werden ausschließlich über MIDI OUT ausgegeben. Verbinden Sie die MIDI OUT Buchse des Sequenzers mit der MIDI IN Buchse Ihres AXON und aktivieren Sie die Echo Funktion des Sequenzers. Der Sequenzer wird die eingehenden MIDI-Daten an der MIDI OUT Buchse durchschleifen und an das interne Soundmodul weiterleiten.

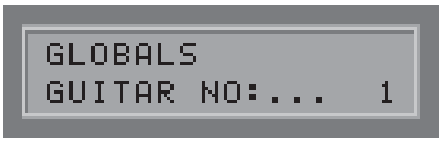
Der LOCAL MODE wird nach dem Einschalten des AXON immer auf ON gesetzt. Falls Sie den Parameter auf OFF setzen, ist dieser Modus nur solange gültig, bis Sie das Gerät ausschalten.

TUNE BASE

Grundstimmung (-99 ... +99)

Alle MIDI Noten, die Ihr AXON erzeugt, nehmen Bezug auf eine Referenzstimmung von 440 Hertz zuzüglich einer Abweichung, die Sie mit diesem Parameter einstellen. Wenn Ihre Mitmusiker Instrumente spielen, die sich nur mit großem Aufwand stimmen lassen (z.B. Klavier) ist es besser, Sie passen Ihren AXON an diese Situation an. Wir empfehlen folgende Vorgehensweise, wenn die benutzte Referenzstimmung nicht 440 Hertz ist: nach Gehör stimmen Sie zunächst die offene A Saite sorgfältig nach dem Instrument(z.B. Klavier). Drükken Sie danach die ENTER Taste. Auf dem Display erscheint der Text: „PICK THE OPEN A STRING“. Spielen Sie jetzt die offene A Saite. Ihr AXON analysiert die eingehenden Schwingungen und setzt den Tune Base Parameter selbstätig auf den korrekten Wert. Natürlich können Sie den Wert auch mit den +/- Value Tasten eingeben, wenn Sie den genauen Wert kennen. Danach stimmen Sie die restlichen Saiten Ihrer Gitarre mit dem eingebauten Stimmgerät Ihres AXON. Wenn Sie alleine spielen, sollten Sie den Parameter auf 0 einstellen.

GUITAR NO ...



Gitarren Grundeinstellungen (1 ... 4)
Damit Ihr AXON optimal mit Ihrer Gitarre zusammenarbeitet, müssen Sie verschiedene Grundeinstellungen hinsichtlich Empfindlichkeit und anderer Parameter vornehmen. Diese Einstellungen hängen von der Beschaffenheit und Bauart Ihrer Gitarre ab und können für verschiedene Instrumente völlig unterschiedlich sein. Wenn Sie z.B. während eines Konzerts eine andere Gitarre mit dem AXON spielen möchten, können Sie die hierzu notwendigen Einstellungen einfach abrufen. Sie brauchen dann nur die entsprechende Gitarrennummer anzuwählen. Es lassen sich bis zu 4 verschiedene Grundeinstellungen abspeichern. Die jeweiligen Parameter lassen sich nach Betätigen der ENTER Taste durchtoggeln und verändern. Benutzen Sie die +/- Parameter Tasten zum Anwählen der einzelnen Funktionen. Die Werte verändern Sie jeweils mit den +/- Value Tasten. Innerhalb dieser Grundeinstellung stellt Ihnen Ihr AXON in der ersten Displayzeile ein VU-Meter zur Verfügung. Die Position der ausschlagenden Balken entspricht hierbei der Position der einzelnen Saiten. Je nach Heftigkeit des Anschlags und den Einstellungen für die Saitenemfindlichkeit wird der Balken mehr oder weniger kräftig ausschlagen.

TYP

Instrumententyp (GUITAR, BASS,VIOLINE,CELLO)
Hier legen Sie fest, ob es sich bei dem von Ihnen verwendeten Instrument um eine Gitarre oder einen Bass handelt. Dies ist insbesondere für die Saitenzuordnung der von Ihnen vorgegebenen MIDI Kanäle von Bedeutung.

PICKUP

Tonabnehmersystem (AIX101, PIEZO)
Wählen Sie das von Ihnen verwendete Tonabnehmersystem zum Ansteuern Ihres AXON**.** Die Stellung AX101 entspricht dem normalen Modus, z. B. bei Verwendung des GUITAR Interface AIX-101. Die Stellung PIEZO ermöglicht Ihnen weiterhin, polyphone Piezo-Tonabnehmer (optional erhältlich) an Ihrem Gerät zu betreiben. Piezo-Tonabnehmer erhalten aufgrund ihrer Funktionsweise weitgehenst den natürlichen Klang von Resonanzkörper-Gitarren und wurden speziell für die Abnahme akustischer Gitarren entwickelt. Ein wichtiger Vorteil für den Midi-Gitarristen ist, daß mit diesem unsichtbar im Steg eingebauten Tonabnehmertyp, auch Nylonsaiten verwendet werden können, wie es bei Konzertgitarren üblich ist.

NOTE OFF LIM

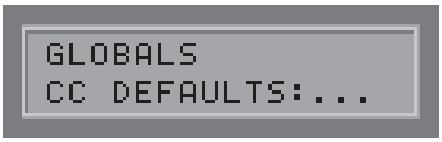
Note off Grenzwert (10..30)
Im Gegensatz zu einem Keyboard, bei dem die Länge einer gespielten Note durch Loslassen der Keyboard-Taste definiert ist, schwingt die Saite einer Gitarre solange, bis sie entweder ausklingt oder abgestoppt wird. Dabei hängt die Ausklingdauer hier in erster Linie von der Beschaffenheit und Bauart der Gitarre und der verwendeten Saiten ab. So klingen einige Gitarren perkussiver, andere wiederum haben mehr „Sustain“ und klingen länger aus. Dies läßt sich in Form einer zeitlichen Hüllkurve darstellen, deren Lautstärke- oder Amplitudenwerte allmählich gegen 0 streben. Durch das Festlegen eines Grenzwertes innerhalb der Hüllkurve läßt sich die Zeit bis zum Abbrechen der Note steuern. Je höher dieser Wert, umso eher wird ein MIDI Note off Befehl an das MIDI Instrument gesandt. Kleinere Werte bewirken ein längeres Aushalten der angeschlagenen Noten. Auf diese Weise läßt sich der AXON optimal an die Eigenschaften Ihrer Gitarre anpassen.

TRIG. LEVEL

Trigger Schwellwert (0..9)
Sie geben mit diesem Parameter die Ansprechschwelle für Ihre Spieltechnik vor, die einen Ton an Ihrem MIDI Instrument auslösen soll. Ein kleiner Wert bedeutet, daß selbst ein schwacher Anschlag einen Note on Befehl auslöst. Umgekehrt ist bei einem hohen Wert ein kräftigerer Anschlag erforderlich.Experimentieren Sie ein wenig mit den Werten, damit Sie die für Sie optimale Einstellung finden.

SENSE

Eingangsempfindlichkeit für Gitarre: E6 ... E1 oder Bass: B6 ... C1 (16 ... 64)
Hier können Sie alle Saiten Ihres Instruments mit der +/- Parameter Taste durchtoggeln und einen entsprechenden Wert für die Eingangsempfindlichkeit vergeben. Größere Werte bedeuten eine höhere Empfindlichkeit. Achten Sie darauf, daß Ihr AXON sehr empfindlich in Bezug auf Übersteuerungen ist, wie alle elektronischen Geräte, welche Audiosignale digital verarbeiten. Andererseits sollten Sie Ihren AXON auch nicht zu leise ansteuern. Meist werden Sie die Empfindlichkeit der dünneren Saiten etwas anheben müssen, um ein ausgewogenes Gesamtergebnis zu erzielen. Bei Verwendung eines Basses geht Ihr AXON aus Gründen der Kompatibilität stets von einem 6 saitigen Bass aus. Falls Ihr Bass über weniger Saiten verfügt, was meistens der Fall sein wird, können Sie die Parameter für die nicht vorhandenen Saiten einfach übergehen.



CC DEFAULTS ...

Controller Rücksetzwerte ...
Der Einsatz der verschiedenen Kontrollmöglichkeiten der Wheels bzw.der Pickcontrolfunktion erfordert ein exaktes Rücksetzen der verwendeten MIDI Controller auf deren Defaultwerte (z.B nach einem Presetwechsel). In der Regel ist es der Wert 0. Allerdings gibt es auch Ausnahmen. Das optionale Soundboard erwartet z.B als Standardwert für die Controller 71..74 den Wert 64(40h), da diese Controller als Offset benutzt werden. Da es eine Vielzahl von freien Controllern gibt, die jeder Hersteller nach Belieben verwenden kann, bietet Ihr AXON die Möglichkeit, die Defaultwerte für alle verfügbaren Controller festzulegen.
Drücken Sie die ENTER Taste, um in das Untermenü zu gelangen. In der ersten Zeile wird der Controller einschließlich seines Namen angezeigt, in der zweiten Zeile erscheint der zugehörige Defaultwert in hexadezimaler Schreibweise. Der Cursor steht zunächst in der ersten Zeile, und Sie können mit den +/- Value Tasten den gewünschten Controller in das Display holen. Mit der + Parameter Taste bewegen Sie den Cursor in die zweite Zeile und ändern mit den +/- Value Tasten den Defaultwert des angezeigten Controllers. Die eingestellten Werte werden im batteriegepufferten Speicher Ihres AXON festgehalten. Wir haben diese Tabelle für Sie bereits mit Defaultwerten vorbelegt. Alle Controller, die laut MIDI Spezifikation reserviert sind, haben von uns den Defaultwert 0. Sehen Sie gegebenenfalls in der Bedienungsanleitung Ihres MIDI-Ausgabemoduls nach, um den Defaultwert des verwendeten Controller auf den vom Hersteller empfohlenen Wert zu setzen. Verlassen Sie das Untermenü mit der EXIT Taste.

MIDI MAPPING:...

Programwechsel Befehle, die Ihr AXON auf dem aktuellen BASIC CHANNEL empfängt können mit dieser Mapping Tabelle beliebigen AXON Presets zugewiesen werden. Drücken Sie die ENTER Taste.

In der ersten Displayzeile ist die Programmnummer angezeigt die Ihr Axon empfängt, in der zweiten Zeile wird das zugehörige Preset angezeigt zudem gewechselt wird. Die Standardeinstellung ist, daß ein Programmwechsel Befehl das AXON Preset mit der selben Programmnummer anwählt. Um diese Einstellung zu ändern, benutzen Sie +/- PARAMETER Tasten um zwischen den beiden Zeilen zu wechseln und die +/- VALUE TAsten um den jeweiligen Wert zu ändern. Ihre Eingaben werden sofort in den batterygepufferten Speicher übernommen und brauchen nicht explizit gespeichert werden. Verlassen können Sie dieses Untermenü wie immer mit der EXIT Taste.

PRESET MODE

Der PRESET MODE ist immer aktiv, wenn keiner der anderen Modi aktiviert wurde. Beim Verlassen eines anderen Modus wird automatisch in den PRESET MODE gewechselt. Der Zustand wird durch eine erleuchtete LED, rechts neben der PRESET Taste auf der Frontblende angezeigt.

Preset Parameter

Die Preset Parameter beinhalten alle Parameter, die der AXON zur Verwaltung eines Presets benötigt. Ein Preset ist eine von Ihnen vorgegebene und wieder abrufbare Spielumgebung, in der Sie zahlreiche Einstellungen für ein bestimmtes charakteristisches Spiel- und Klangverhalten festlegen können. Sie haben die Möglichkeit bis zu 128 komplex programmierbare Presets abzurufen. Wie komplex ein Preset aufgebaut ist, bleibt dabei allein Ihnen überlassen. So sind Sie z.B. in der Lage, die Saiten Ihrer Gitarre in bis zu 12 völlig unterschiedliche Splitbereiche aufzuteilen und diese beliebig zu kombinieren. Jeder dieser Splits läßt sich, unabhängig voneinander, mit unzähligen Effekten und Spielparametern versehen.

Abrufen von Presets

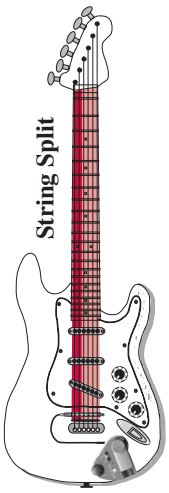
Zum Abrufen der unterschiedlichen Presets drücken Sie die +/- Value Tasten. Sie können ebenso die UP/DOWN Tasten Ihres Gitarreninterface dazu verwenden.

Gitarrenstimmgerät

Die untere Hälfte des Displays zeigt in der Default-Einstellung (s. UTILITY MODE, DISPLAY) ein Gitarrenstimmgerät an, mit dem Sie während des Spielens die korrekte Stimmung Ihres Instruments überwachen können. Es ist wichtig, daß Ihre Gitarre innerhalb einer gewissen Toleranz gestimmt ist, damit der AXON dem MIDI-Ausgabemodul die richtigen MIDI Pitch Werte senden kann. Stimmen Sie jede Saite, bis der Strich über dem Pfeil in der Mitte der Skala steht. Ist der Tune Base Parameter auf 0 gestellt, so entspricht der mittlere Pfeil einer Stimmkalibrierung von 440 Hertz. Falls es Gründe gibt, Ihre Gitarre nicht in der 440 Hertz Grundstimmung zu spielen, z.B. aus Rücksicht auf einen Mitmusiker (z.B. Honkytonk-Pianist), können Sie den AXON auch über TUNE BASE (s. Global Parameter) zur Gitarre stimmen. Die Mittenposition wird in diesem Fall (eine Einigung vorausgesetzt) dem hier eingestellten Wert entsprechen.

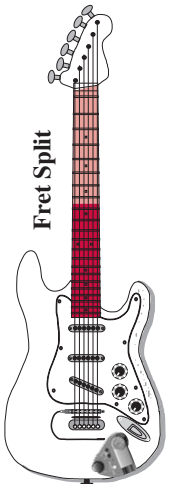
PRESET PROGRAMMIERUNG

Befindet sich Ihr AXON im PRESET MODE, ermöglicht ein Druck auf die Taste EDIT die Programmierung bzw. Editierung eigener Presets. Die nun unten im Display erscheinende Grafik symbolisiert die aktuelle Splitzone. Um Ihnen den Begriff der Splitzone näher zu erläutern, müssen wir uns nachfolgend etwas intensiver mit den Splitmöglichkeiten Ihres AXON auseinandersetzen. Unter Splitten versteht man das Unterteilen des Spielbereichs auf einem Instrument in zwei oder mehrere unabhängige Zonen. Folgende Splitarten stellt Ihnen Ihr AXON zur Verfügung:



String Split

Sie können die sechs Saiten Ihrer Gitarre in zwei Gruppen unterteilen, von denen jede Gruppe z.B. einem anderen Synthesizersound zugeordnet wird. Sie können beispielsweise der tiefen E und A Saite eine Bassgitarre zuweisen und die übrigen Saiten mit einem Epiano-Sound belegen. Bei welcher Saite Sie den Split vornehmen wollen, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen.

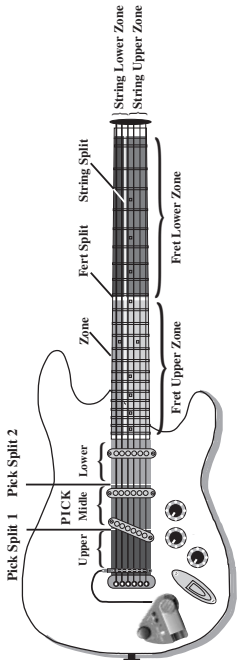


Fret Split

Sie können ebenfalls das Griffbrett Ihrer Gitarre in zwei Gruppen von Bünden unterteilen, so daß unabhängig davon, welche Saite angespielt wird, in einem Bereich des Griffbretts ein Synthesizersound und in dem anderen Bereich ein anderer zu hören sein wird. Die Bundposition, an der Sie den Split vornehmen wollen, bleibt dabei Ihnen überlassen.

Pick Split

Der Bereich auf Ihrer Gitarre zwischen dem Steg und dem höchsten Bund, in dem man normalerweise zupft oder schlägt, kann in bis zu drei Abschnitte unterteilt werden. Die Breite jedes Abschnitts ist dabei nicht festgelegt, sondern läßt sich frei bestimmen. Mit dieser Funktion können Sie, abhängig davon, ob Sie in Halsnähe, in Mittelposition oder in Stegnähe spielen jeweils völlig unterschiedliche Sounds benutzen.



Splitkombinationen

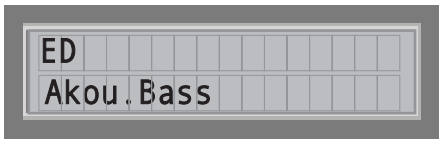
Die drei verschiedenen Splitarten lassen sich beliebig kombinieren, so daß Ihnen bis zu 12 verschiedene Splitkombinationsmöglichkeiten (2 String- * 2 Fret- *3 Picksplitbereiche) zur Verfügung stehen. Da Sie die unterschiedlichen Splitpunkte innerhalb dieser Kombinationen frei wählen können, sind die Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, vielfach.

Selektieren der Splitzonen

Stellen Sie sicher, daß sich der AXON im PRESET MODE befindet (PRESET LED auf Frontblende leuchtet) und drücken Sie den EDIT-Schalter auf der Frontblende. Auf der unteren Displayhälfte erscheint nun eine kleine Hilfsgrafik, die den Spielbereich Ihrer Gitarre symbolisiert. Das Dreieck auf der rechten Saite stellt den Kopf des Gitarrenhalses dar. Ganz links befinden sich Symbole für 3 Picksplits, die sich durch einen möglichen Stringsplit in 6 Teilbereiche aufsplitten lassen. Der Bereich zwischen den Picksplits und dem Kopf (also der Hals) läßt sich noch einmal horizontal und vertikal in 4 Teilbereiche splitten, was.einem möglichen Stringsplit und Fretsplit zuzuschreiben ist. Mit Hilfe dieser Grafik läßt sich nun jede mögliche Splitzone in Form von Balken bzw. inverser Darstellung grafisch veranschaulichen. Die einfachste Variante liegt vor, wenn das Preset, welches Sie gerade editieren, überhaupt keinen Split hat. Dann nämlich wird sich der Balken über den kompletten Spielbereich erstrecken. Haben Sie ein Preset mit einem einfachen Stringsplit erwischt, füllt der Balken entweder die obere oder untere Hälfte, je nach der im Moment aktiven Splitzone, aus. Wenn Sie jetzt die +/- Value Tasten drücken, können Sie sich durch alle Splitzonen durchsteppen. Je nach Komplexität des Presets erreichen Sie so bis zu 12 unterschiedliche Splitzonen. Versuchen Sie doch einmal zu analysieren, welche Splitarten das von Ihnen gewählte Preset kombiniert. Auch wenn Sie im Moment vielleicht noch etwas Schwierigkeiten haben, werden Sie sich bald an die Darstellung der Splitzonen gewöhnen. Ein Druck auf die EXIT Taste bringt Sie wieder zurück in den normalen Spielmodus.

Verändern von Splitparametern

Selektieren Sie eine Splitzone, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben, und drücken Sie auf die ENTER Taste. Links neben der vorhin beschriebenen Hilfsgrafik blinkt der Text SLCT. Ihr AXON wartet nun darauf, daß Sie die aktuelle Splitzone entweder durch Druck auf die ENTER Taste übernehmen oder Ihre eigenen Splitdefinitionen vornehmen. Dabei entspricht der Aufdruck der Frontblende im Bereich der Drucktasten Ihres AXON genau dem Spielbereich Ihrer Gitarre. Bis auf die ENTER und EXIT Tasten dienen jetzt alle übrigen Drucktasten dazu, einen beliebigen Splitbereich einzustellen. Wir begnügen uns für den Anfang mit einem einfachen Stringsplit und erzeugen einen durchgehenden Balken auf der oberen Spielbereichshälfte. Jede Taste stellt hierbei einen Teilbereich dar, der entweder ein oder, durch erneuten Druck, ausgeschaltet werden kann. Schalten Sie alle Bereiche für die obere Spielhälfte ein und die für die untere aus. Drücken Sie danach die ENTER Taste. Mit Hilfe der +/- Parameter Tasten können wir nun eine Reihe von Klangeigenschaften für unseren Split festlegen:



Instrument auswählen

Hier können Sie die MIDI-Klangfarbe für Ihren Split bestimmen.

Mit den Tatsen + / - Value können Sie die Auswahl nach Instrumentennamen durchführen. z.B.: Akou.Bass

BANK MSB / BANK LSB
Bank Select (0 ... 127)
Ist keine Soundkarte im AX100 eingebaut, kann über die beiden Bankselect Befehle in Verbindung mit dem PRG-Change Befehl jeder Klang eines angeschlossenen Expanders angewählt werden.

VOLUME
Lautstärke (0 ... 127)
Jedem Split läßt sich eine separate Lautstärke zuordnen, deren Einstellung Sie hier vornehmen können. Setzen Sie den Bass mit den +/ - Value Tasten auf den von Ihnen gewünschten Pegel.

TRANSPOSE
Transponierung (-36 ... +36)
Sie können mit diesem Parameter einen Offset in Halbtönen bestimmen, der zur Grundstimmung des Splits addiert bzw. subtrahiert wird. Auf diese Weise lassen sich Töne an Ihrem MIDI Instrument auslösen, die Sie mit dem normalen Tonumfang Ihrer Gitarre nicht mehr erreichen können. Geben Sie hier für unser Beispiel einen Wert von -12 (- 1 Oktave) an, damit sich der Bass in einer für ihn charakteristischen Tonlage befindet.

QUANTIZE

Tonhöhenquantisierung (AUTO, OFF, ON, TRIGGER)
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob Tonhöhenänderungen innerhalb des eingestellten Pitch Bend Range mit gleichmäßigem oder schrittweisem (quantisiertem) Pitchbend nachgeführt werden sollen:

AUTO
Mit dieser Einstellung nutzen Sie die einzigartige Möglichkeit des AXON, Ihre Spielabsicht zu erkennen und damit dieTonhöhenquantisierung situationsabhängig ein- bzw. abzuschalten. Akkorde werden hierbei exakt (ohne Pitchbend) gespielt, während die Tonhöhenquantisierung beispielsweise für ein Solo mit Saitenziehen, Hammer On,s, Verschleifen und ähnliche Spieltechniken wieder abgeschaltet wird.

OFF:
Alle Tonhöhenänderungen (Saitenziehen, Hammer On's u.ä. Spieltechniken) werden soweit wie möglich nachgeführt (siehe dazu auch Global Parameter: Pitch bend range).

ON:
Jede Tonhöhenänderung wird bis zum Erreichen des nächsten Halbtonschrittes NICHT mit Pitchbend nachgeführt, um vielmehr mit einem sprunghaften Pitchbend Wert die neue Tonhöhe auszugeben. Kontinuierliches Saitenziehen und andere Spieltechniken werden dann nicht mehr erwartungsgemäß wiedergegeben. Vorteilhaft ist diese Einstellung bei ausschließlichem Akkordspiel, da geringfügige Tonhöhenänderungen, bedingt durch variierenden Saitendruck, keinen Einfluß mehr haben.

TRIGGER:
Dieser Wert schaltet das Pitchbend ganz aus und bewirkt bei Bends oder Slides die Auslösung chromatischer Halbtöne. Er entspricht genau der globalen Einstellung PBEND RANGE: OFF (s. Global Parameter), betrifft allerdings nur die aktuelle Splitzone. Diese Einstellung eignet sich speziell für Orgel- und Pianoklänge, die ansonsten nur sehr unnatürlich klingen würden.

Sie können den Quantize-Parameter für unser Beispiel auf AUTO stellen. Er gilt dann nur für den Bass-Split und ermöglicht hier das Saitenziehen (Pitchbend), während das Piano weiterhin nur chromatische Halbtöne triggert.

.....

PAN POS
Panorama Position (L15...L1, MID, R1...R15)
Dieser Parameter bewirkt die Verschiebung der ausgewählten Klangfarbe Ihres MIDI Instruments im Stereobild. Dabei bedeuten die Werte L15...L1, daß der aktuelle Klang mehr zum linken Kanal verschoben wird, die Werte R1...R15 verschieben den Klang mehr zum rechten Kanal. Der Wert MID entspricht der Mittenposition.

PAN SPREAD
Panoramabreite (-15 ... +15)
Damit nicht alle (bis zu 6) Klänge an der gleichen Stereoposition, die Sie mit dem Parameter PAN POS eingestellt haben erscheinen, sollten Sie diesen Parameter dazu verwenden, die Klänge um die o.a. Panoramaposition zu spreizen. Stellen Sie den PAN POS Wert z.B. auf MID (Mittenposition). Spielen Sie auf Ihrer Gitarre und variieren dabei einmal den PAN SPREAD Wert. Bedenken Sie, daß Ihr MIDI Instrument Panoramainformationen verarbeiten muß. Lesen Sie dazu ggf. in der Bedienungsanleitung Ihres MIDI Instruments nach.

REVERB
Hallanteil (0 ... 127)
Ist Ihr MIDI Instrument mit einem eingebauten Hall ausgerüstet, so können Sie über diesen Parameter den Hallanteil des verwendeten Klangs bestimmen. Je größer der Wert, desto mehr Hall wird Ihr MIDI Instrument dem Originalklang zufügen.

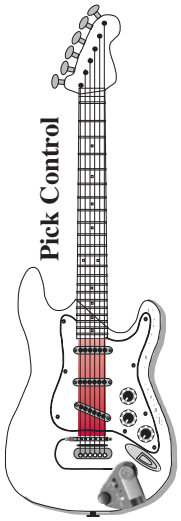
CHORUS
Chorus Effektanteil (0 ... 127)
Wenn Ihr MIDI Instrument über einen eingebauten Choruseffekt verfügt, so können Sie die Stärke des Effekts über diesen Parameter einstellen. Je größer der Wert, desto stärker ist der Effekt, den Ihr MIDI Instrument dem Originalklang zufügt. Das optionale Soundmodul ist mit diesem Feature ausgestattet.

VEL SENSE
Anschlags-Empfindlichkeit (0 ... 127)
Sie können die Dynamik Ihrers MIDI Instruments einschränken, indem Sie den Wert des eingestellten Parameters verkleinern. Im Extremfall werden bei einem Wert von 0 alle gespielten Töne vom MIDI Instrument mit der gleichen Lautstärke wiedergegeben, unabhängig von Ihrem Anschlag. Größtmögliche Dynamik erreichen Sie bei einem Wert von 127.

VEL OFFSET
Velocity offset (-64 ... +64)
Sollte Ihnen bei eingeschränktem Dynamikumfang (s. VEL SENSE) Ihr MIDI Instrument nun zu leise bzw. laut geworden sein, können Sie mit diesem Parameter die Gesamtlautstärke wieder erhöhen/erniedrigen. (Siehe Abb. auf der folgenden Seite).

PICK CONTROL ...

Pick Controller (NO CONTROLLER, CONTRLxxx)
In diesem Untermenü haben Sie die Möglichkeit, den aktuellen Sound mit einem der vielen MIDI Controller zu verbinden. Da der AXON in der Lage ist, die Anschlagsposition zu erkennen, läßt sich ein Effekt auf diese Weise gezielt steuern. Stellen Sie den Wert z.B. auf Controller 1 (Modulation Wheel), können Sie mit Ihrer Anschlagsposition das Modulationsrad an einem Keyboard simulieren. Weitere interessante Effekte können Sie z.B. mit Ctrl 74 (Filter) oder Ctrl 10 (Pan) erzielen. Drücken Sie die ENTER Taste und wählen Sie mit Hilfe der +/- Value Tasten einen geeigneten Controller aus. Die Funktion des Controllers wird Ihnen dabei im Klartext auf dem Display angezeigt. Bei nicht spezifizierten Controllern erscheint an dieser Stelle ein waagerechter Strich. Mit den nachfolgenden Parametern geben Sie den Wertebereich vor, der für den verwendeten Controller geeignet ist. Der Wirkungsbereich des Controllers ist beschränkt sich auf den Bereich einer Picksplitzone. (Ihr AXON kann maximal drei Pickzonen haben, für den Sie theoretisch 3 verschiedene Pickcontroller verwenden können). In der Regel werden Sie für einen Pickcontrol Effekt keine zusätzlichen Picksplits verwenden. Stellen Sie daher die beiden Presetparameter PICKSPLIT1 und PICKSPLIT2 auf 0. Ansonsten steht Ihnen nicht der gesamte Zupfbereich von Steg bis Halsansatz zur Verfügung sondern immer nur der Bereich innerhalb eines Picksplits.



PICK VAL1

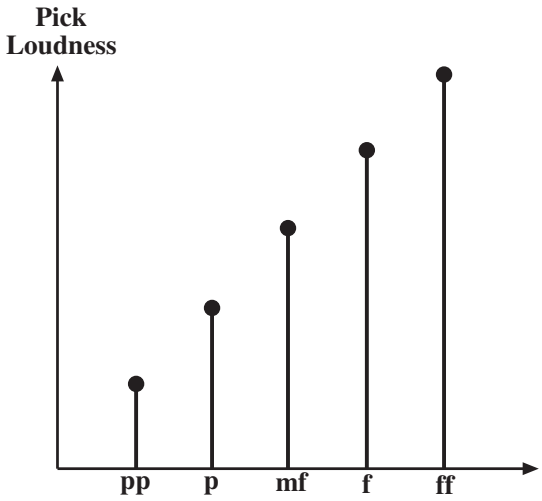
Pick Wert 1 für Pick Controller (0 ... 127)
Wenn Sie die Splitzone via PICK CONTRL mit einem MIDI Controller verbunden haben, geben Sie mit diesem Parameter den Anfangswert für den Controller vor. Je mehr Sie sich von der Stegposition Ihrer Gitarre in Richtung Hals weiterbewegen, desto mehr geht der zu dem MIDI Controller ausgegebene Wert kontinuierlich in den eingestellten Wert für PICK VAL2 über.

PICK VAL2

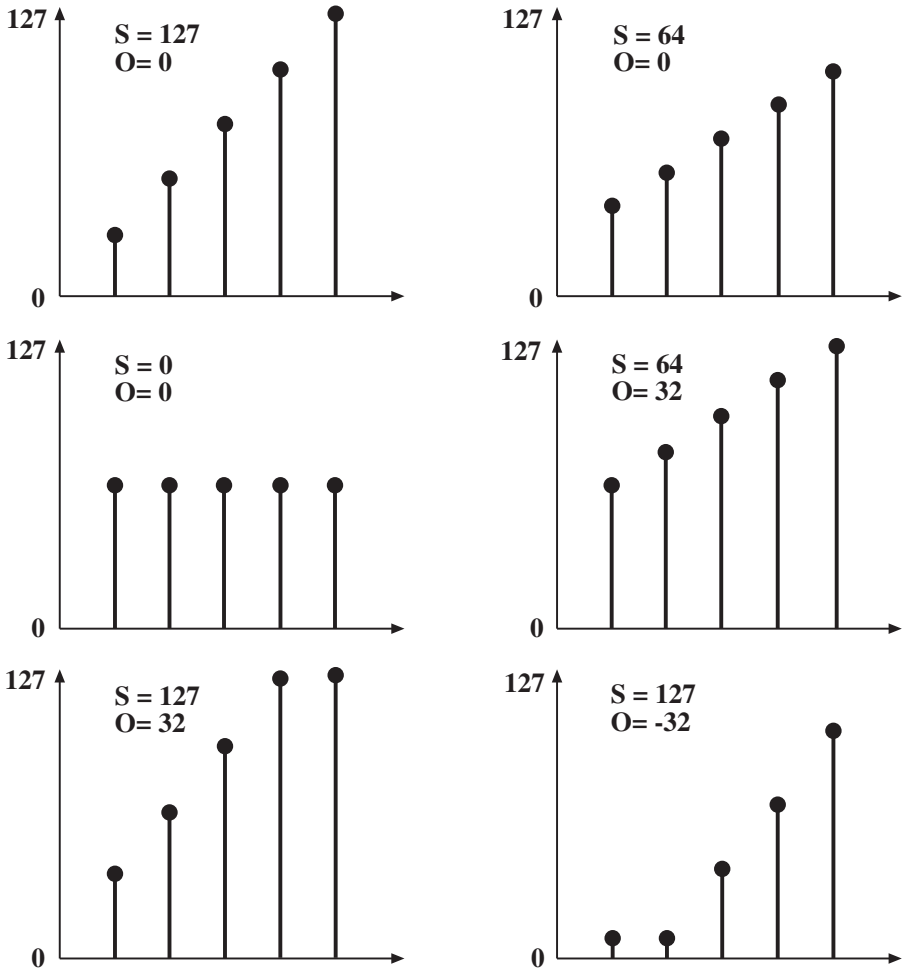
Pick Wert 2 für Pick Controller (0 ... 127)
Wenn Sie die Splitzone via PICK CONTRL mit einem MIDI Controller verbunden haben, geben Sie mit diesem Parameter den Endwert für den Controller vor. Je mehr Sie sich von der Halsposition Ihrer Gitarre in Richtung Steg weiterbewegen, desto mehr geht der zu dem MIDI Controller ausgegebene Wert kontinuierlich in den eingestellten Wert für PICK VAL1 über. Verlassen Sie das Untermenü mit der EXIT Taste.

Diagramme Velocity Mapping

EXAMPLE INPUT OF VELOCITY MAPPING



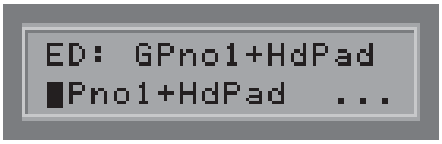
MIDI VELOCITY VALUES BY DIFFERENT SETTINGS OF VELOCITY SENSITIVITY AND VELOCITY OFFSET



Verändern von splitgemeinsamen Parametern

Die bis jetzt behandelten Preset Parameter bezogen sich ausschließlich auf einzelne Splitzonen. Ein Preset besteht jedoch auch aus übergeordneten Parametern, die der Verwaltung der Splitzonen und der Beschreibung gemeinsamer Charaktereigenschaften dienen. Ebenso werden hier die Übergänge bzw. Grenzpunkte innerhalb der unterschiedlichen Splitarten definiert. In diese Ebene gelangen Sie, indem Sie im PRESET MODE (Preset LED an) die Taste EDIT drücken. Falls Sie sich im Moment noch in der Splitzonenebene befinden, drükken Sie einfach zweimal die EXIT Taste. Mit Hilfe der +/- Parameter Tasten können die folgenden Parameter angewählt und anschließend mit den +/- Value Tasten verändert werden:

Preset Name



Zwecks besserer Auffindbarkeit sollten Sie Ihr Preset mit einem aussagekräftigen Namen versehen. Dieser darf bis zu 12 Buchstaben lang sein. Drücken Sie die ENTER Taste um mit der Editierung des Presetnamen zu beginnen. Der Cursor springt nun auf den ersten Buchstaben, der sich sich jeweils mit den +/- Value Tasten verändern läßt. Es werden sowohl Groß-/Kleinschreibung, als auch Sonderzeichen unterstützt. Mit der + Parameter Taste verschieben Sie den Schreibcursor auf den nächsten Buchstaben. Die - Parameter Taste läßt den Cursor um jeweils ein Zeichen zurückspringen. Während des Editiervorgangs sind einigen Tasten auf der Frontblende des AXON bestimmte Sonderfunktionen zugeordnet:
Die GLOBAL Taste wandelt den aktuellen Kleinbuchstaben in einen Großbuchstaben, bzw. setzt das aktuelle Zeichen auf ‘A’.
Die UTIL Taste wandelt den aktuellen Großbuchstaben in einen Kleinbuchstaben, bzw. setzt das aktuelle Zeichen auf ‘a’.
Die CHAIN Taste wandelt den aktuellen Buchstaben in das erste verfügbare Sonderzeichen ‘!’.
Die PRESET Taste wandelt das aktuelle Zeichen in ein Leerzeichen.
Die STORE Taste beinhaltet eine INSERT Funktion, d.h. kopiert die Zeichen ab der aktuellen Cursor-Stelle um eine Position nach rechts. Das letzte Zeichen wird dabei entfernt bzw. überschrieben.
Der EDIT Taste kommt eine DELETE Funktion zu, d.h. das Zeichen an der Cursor-Stelle wird gelöscht und alle nachfolgenden Zeichen um eine Position nach links geschoben. Dabei wird ganz rechts ein Leerzeichen eingefügt.
Mit der EXIT Taste können Sie den Text-Editor wieder verlassen.

STRING MODE
String Modus (COM, SEP)
Der String Modus bestimmt, wie die Saiten Ihrer Gitarre dem Basis MIDI Kanal (s. Global Parameter) zugeordnet werden:

COM
Im COMMON Mode werden alle Saiten Ihrer Gitarre allein dem Basis MIDI Kanal zugeordnet. Um Konflikte mit noch klingenden Tönen des gleichen Kanals zu vermeiden, werden in diesem Modus keine Pitchbend Informationen gesendet, wenn mehr als eine Note gespielt wird. So ist, wenn auch ein wenig eingeschränkt, ein solistisches Spiel möglich. Falls Ihr MIDI Instrument lediglich auf einem MIDI Kanal empfangen kann, sollten Sie diesen Mode verwenden. Ebenso erlauben nicht alle Sequenzerprogramme die Aufnahme von mehreren Kanälen gleichzeitig. Auch in diesem Fall sollten Sie diesen Mode wählen.

SEP

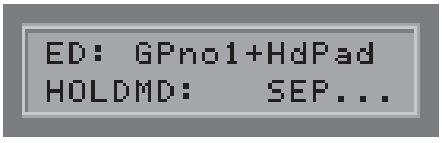
Im SEPARATE Mode wird jeder Saite Ihrer Gitarre ein eigener MIDI Kanal reserviert (s. Global Parameter). Dies ist die Einstellung, welche die größtmögliche Flexibilität erlaubt. Pitchbend Effekte, wie Saitenziehen, Slides und Hammer Ons wirken sich nur auf dem Kanal aus, dem die betreffende Saite zugeordnet ist. Diese Spieltechniken werden daher uneingeschränkt übertragen. Mittlerweile verfügen fast alle MIDI Instrumente über die Fähigkeit, mehrere Kanäle gleichzeitig zu empfangen. Wenn immer es möglich ist, sollten Sie diesen Mode wählen.

HOLDMD

Hold Modus (COMMON, SEP..., LAYER..., ARPEG..., CNTRL..., STACK...) Während des Spielens stehen Ihnen verschiedene Hold Effekte zur Verfügung, die Sie durch Drücken des Holdpedals auslösen können. Ihr AXON unterstützt hierbei 5 unterschiedliche Betriebsarten:

COMMON
Bei gedrücktem Holdpedal werden keine weiteren MIDI Daten gesendet. Ein vorher gespielter Akkord wird solange von Ihrem MIDI Instrument ausgegeben, bis Sie das Holdpedal wieder loslassen. Ebenso realisieren Sie hiermit eine Art Bypassfunktion, d.h. solange Sie in diesem Modus das Holdpedal gedrückt halten, wird Ihr AXON keine weiteren MIDI-Daten ausgeben.

SEP...



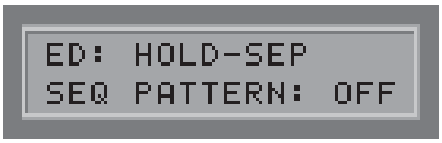
Innerhalb der Betriebsart SEPARATE stehen Ihnen die in HOLD CHANNEL (s. Global Parameter) definierten MIDI Kanäle zusätzlich zur Verfügung. Sie können z.B. ein Solo mit einem Flächensound unterlegen und sich auf diese Weise selbst begleiten. Dazu wählen Sie im Untermenue (ENTER) ein geeignetes Flächenpreset für die

Begleitung aus. Spielen Sie bei gedrücktem Holdpedal einen Akkord und lassen danach das Holdpedal wieder los. Der Akkord wird nun ständig ausgegeben, und Sie können auf den normalen Kanälen weiterspielen. Wenn Sie das Holdpedal erneut drücken, werden alle Töne, die in diesem Moment klingen, abgeschaltet, und Sie können einen neuen Akkord einspielen. In den normalen Spielmodus gelangen Sie, indem Sie das Holdpedal einmal kurz drücken und wieder loslassen. Im Untermenü lassen sich die folgenden Parameter einstellen:

HOLD PRESET
(1...128)
Wählen Sie mit den +/- Value Tasten das Preset, welches nach Drükken des Holdpedals auf den Zusatzkanälen erklingen soll.

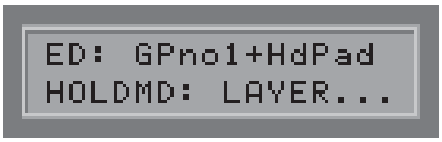
VOLUME:
(OFF,0..127)
Für ein ausgewogenes Verhältnis von Main - und Holdpreset haben Sie die Möglichkeit die Lautstärke des Holdpresets abzusenken. Die Einstellungen im Holdpreset selbst werden dabei nicht geändert.

SEQ PATTERN
(OFF 1...32)
Dieser Parameter ist nur Besitzern des optionalen Soundboards zugänglich. Besitzer des AXON AX 100 SB sind in der Lage, parallel zum Hold Preset eine Patternsequenz (Drumsequenz) auszugeben (s.UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE). Sobald Sie das Holdpedal drücken, wird die Drumsequenz in diesem Fall auf einem separaten MIDI Kanal gestartet. Das Pattern wird solange wiederholt, bis Sie das Holdpedal in kurzer Folge zweimal drücken. Geben Sie die Patternnr. 1...32 der Patternsequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF.



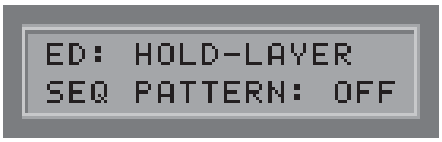
SEQ TRACK
(OFF, 1...8)
Dieser Parameter ist nur Besitzern des optionalen Soundboards zugänglich. Falls Sie das interne Soundboard besitzen, können Sie statt einer Patternsequenz eine komplexe Tracksequenz (s. UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE) parallel zum Hold Preset ausgeben. Die Tracksequenz (Drumsequenz) beginnt auf einem separaten MIDI Kanal, sobald Sie das Holdpedal drücken. Durch zweimaliges Drücken des Pedals in schneller Folge läßt sich die gestartete Tracksequenz vorzeitig abbrechen. Andernfalls wird diese bis zum definierten Ende durchgespielt. Geben Sie die Tracknr. 1...8 der Tracksequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF. Beachten Sie bitte, daß Sie nur jeweils einen der Sequenztypen einsetzen können, d.h. wenn Sie eine Tracksequenz benutzen wollen, der Parameter SEQ PATTERN auf OFF eingestellt ist.

SEQ TEMPO
(EXT., 41...240)
Das Tempo der Sequenz läßt sich wahlweise extern durch Midiclock (EXT/Buchse MIDI IN) oder intern durch Angabe von BPM (Beats per minute) zwischen 41 (sehr langsam) und 240 (sehr schnell) synchronisieren. Im Falle externer Synchronisation (z.B. durch Midi-Keyboards, Midi-Drums, ...) erfolgt die Ausgabe der Sequenz erst mit Empfang der Midi Start/Sync-Befehle.



LAYER...
Diese Betriebsart ermöglicht Ihnen, zwei Presets miteinander zu kombinieren, d. h. Sie können mit zwei Presets gleichzeitig spielen. Auf diese Weise lassen sich besonders voluminöse Solo- oder Ensemblesounds realisieren. Wählen Sie im Untermenue (ENTER) ein geeignetes Preset aus, welches auf den Holdkanälen zusätzlich erklingen soll. Solange Sie das Holdpedal drücken, wird dieses Preset zusammen mit dem normalen Preset ausgegeben. Nach Betätigen der ENTER Taste lassen sich im Untermenue folgende Parameter verändern:

LAYER PRESET
(1...128)
Wählen Sie mit den +/- Value Tasten das Preset, welches nach Drücken des Holdpedals zusammen mit dem aktuellen Preset erklingen soll.

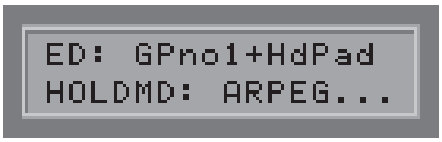


SEQ PATTERN
(OFF, 1...32)
Besitzer des AXON AX 100 SB sind in der Lage, parallel zum Layer Preset eine Patternsequenz (Drumsequenz) auszugeben (s.UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE). Sobald Sie das Holdpedal drücken, wird die Drumsequenz in diesem Fall auf einem separaten MIDI Kanal gestartet. Das Pattern wird solange wiederholt, bis Sie das Holdpedal in kurzer Folge zweimal drücken. Geben Sie die Patternnr. 1...32 der Patternsequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF.

SEQ TRACK
(OFF, 1...8)
Falls Sie das interne Soundboard besitzen, können Sie statt einer Patternsequenz eine komplexe Tracksequenz (s. UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE) parallel zum Layer Preset ausgeben. Die Tracksequenz (Drumsequenz) beginnt auf einem separaten MIDI Kanal, sobald Sie das Holdpedal drücken. Durch zweimaliges Drücken des Pedals in schneller Folge läßt sich die gestartete Tracksequenz vorzeitig abbrechen. Andernfalls wird diese bis zum definierten Ende durchgespielt. Geben Sie die Tracknr. 1...8 der Tracksequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF. Beachten Sie bitte, daß Sie nur jeweils einen der Sequenztypen einsetzen können, d.h. wenn Sie eine Tracksequenz benutzen wollen, der Parameter SEQ PATTERN auf OFF eingestellt ist.

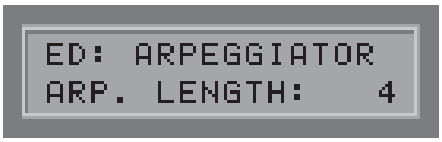
SEQ TEMPO
(EXT., 41...240)
Das Tempo der Sequenz läßt sich wahlweise extern durch Midiclock (EXT/Buchse MIDI IN) oder intern durch Angabe von BPM (Beats per minute) zwischen 41 (sehr langsam) und 240 (sehr schnell) synchronisieren. Im Falle externer Synchronisation (z.B. durch Midi-Keyboards, Midi-Drums, ...) erfolgt die Ausgabe der Sequenz erst mit Empfang der Midi Start/Sync-Befehle.

ARPEG...
Diese Betriebsart stellt Ihnen einen leistungsstarken Arpeggiator zur Verfügung, mit dessen Hilfe Sie sich quasi selbst begleiten können. Im Gegensatz zu der Betriebsart SEP, mit der Sie lediglich gehaltene Akkorde zur Begleitung nutzen können, stehen Ihnen hier auch komplexere Begleitstrukturen zur Verfügung. Die von Ihnen bei gedrücktem Holdpedal gespielten Noten werden in einer Schleife gesammelt und der aktuelle Inhalt der Schleife auf den Holdkanälen abgespielt. Die Aufnahme des Arpeggios ist beendet, wenn Sie das Holdpedal loslassen. Werden nun neue Note gespielt wird, wird das eingespielte Arpeggio im Hintergrund (auf den Holdkanälen) endlos abgespielt. Andernfalls wird das Arpeggio gestoppt. Dadurch ist es z.B. möglich, ein laufendes Arpeggio nach erneutem Drücken des Holdpedals unterbrechungsfrei mit neuen Noten zu 'füttern', um auf diese Weise Harmoniewechsel zu realisieren. Um ein Arpeggio zu stoppen, genügt es, bei laufendem Arpeggio einmal das Holdpedal kurz niederzudrücken, ohne dabei eine Note zu spielen. Die Parametereinstellungen des Arpeggiators bestimmen, wie die einzelnen Noten wiedergegeben werden. Nicht nur die Abspielfolge der Noten ist manipulierbar, sie kann sich bspw. auch über mehrere Oktaven erstrecken. Die wohl interessanteste Eigenschaft des Arpeggiators ist die rhythmische Quantisierung der Abspielschleife mit einem beliebigen frei programmierbaren Rhythmuspattern. Drücken Sie die ENTER Taste, um in das Untermenü des Arpeggiators zu gelangen:



ARPEG PRESET
(1...128)
Wählen Sie mit den +/- Value Tasten das Preset, mit dessen Klangeigenschaften das Arpeggio nach Drücken des Holdpedals wiedergegeben werden soll.

TEMPO
(EXT., 41...240)
Das Tempo des Arpeggios läßt sich wahlweise extern durch Midiclock (EXT/Buchse MIDI IN) oder intern durch Angabe von BPM (Beats per minute) zwischen 41 (sehr langsam) und 240 (sehr schnell) synchronisieren. Im Falle externer Synchronisation (z.B. durch Midi-Keyboards, Midi-Drums, ...) erfolgt die Ausgabe des Arpeggios erst mit Empfang der Midi Start/Sync-Befehle.



LENGTH
(1...32)
Dieser Parameter legt die maximale Anzahl der Noten für das Arpeggio fest. Während der Aufnahme wird der Inhalt des Arpeggio Buffers ständig in einer Schleife ausgegeben. Jede eingespielte Note führt zu einer Verlängerung der Schleife, bis schließlich der in ARP.LENGTH eingestellte Wert erreicht wird. Werden mehr Noten eingespielt als festgelegt, so wird die jeweils älteste Note ersetzt. Eine Arpeggioschleife kann maximal 32 Noten beinhalten

SCAN
(ASSIGN, REVERS, RECYCLE, UP, DOWN, UP/DOWN, RANDOM)
Für das Abspielen einer Arpeggioschleife stehen mehrere Funktionen zur Verfügung. In Stellung ASSIGN werden die Noten in der Reihenfolge abgespielt, in der sie eingespielt wurden.
Die Stellung REVERS funktioniert wie ein Stack (Stapel) und gibt die eingespielten Elemente in umgekehrter Reihenfolge wieder.
RECYCLE spielt die Noten zunächst in der normalen Reihenfolge (wie ASSIGN) ab. Bei Erreichen des Schleifenendes werden die Noten in der umgekehrten Reihenfolge (wie REVERS) abgespielt. Bei Erreichen des Anfangs wiederholt sich diese Abfolge erneut.
Im UP-Mode werden die eingespielten Noten aufwärts, im DOWN-Mode abwärts nach Tonhöhen sortiert wiedergegeben.
Der UP/DOWN-Mode verbindet die beiden letzten Verfahren , was einem Finger-Picking sehr nahekommt.
RAND schließlich, arbeitet nach dem Zufallsprinzip und spielt die Noten in zufälliger Reihenfolge ab.

PATTERN
(1/16thSt ... USER#1...16)
Mit Hilfe dieses Parameters lassen sich rhythmische Abspielpattern auf die Arpeggioschleife anwenden. Das Arpeggio wird entsprechend des gewählten Pattern rhythmisch quantisiert:

1/16thSt:
Klassisches Arpeggio. Löst die eingespielten Noten als 16tel staccato auf.

1/16thLg:
16tel Noten wie oben, jedoch legato.

1/8thSt:
Arpeggio mit mäßigem Tempo. Löst die eingespielten Noten als 8tel staccato auf.

1/8thLg:
8tel Noten wie oben, jedoch legato.

1/4thSt:
Langsames Arpeggio. Löst die eingespielten Noten als 4tel staccato auf.

1/4thLg:
4tel Noten wie oben, jedoch legato.

1/2th:
Sehr langsames Arpeggio mit halben Noten (Genauer: 4tel Notenwerte mit 4tel Pausen).

1/8Trpl:
Arpeggio mit mäßigem Tempo. Löst die eingespielten Noten als 8tel Triolen auf.

Die Pattern BLUES 1 bis HOUSE beinhalten rhythmische Stilrichtungen bzw. Grooves, die werkseitig abgestimmt wurden und interessante Groove Effekte ermöglichen:

BLUES 1:
Blues Rhythmus. Eignet sich besonders für Bassbegleitlinien.

BLUES 2:
Variante des BLUES 1 Pattern.

BOOGI 1:
Boogie Groove. Eignet sich besonders für Bassbegleitung.

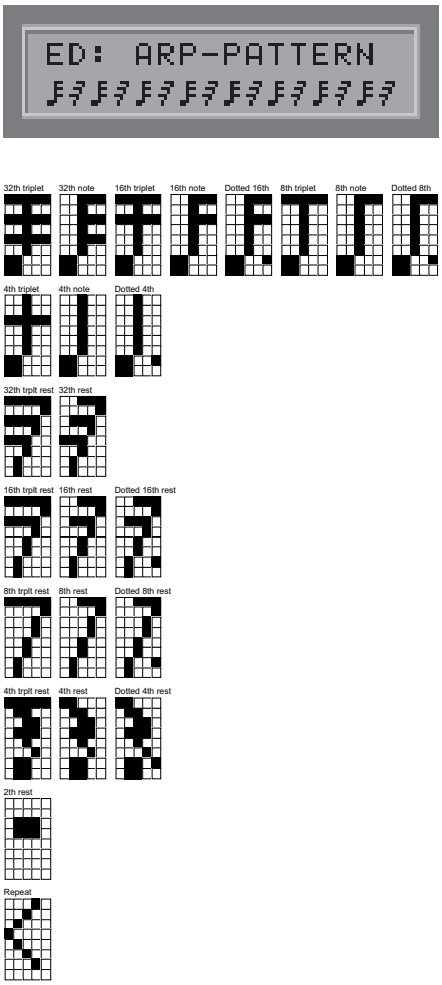
BOOGI 2:
Variante des BOOGI 1 Pattern.

DISCO 1:
Disco Groove, speziell für Bassbegleitung geeignet.

DISCO 2:
Weitere DISCO Variante.

ROCK:
Rock Groove für Bassbegleitung.

HOUSE:
House Rhythmus. Eignet sich gut für Orgel-Riffs.



Mit USER#1 bis USER#16 können Sie das Arpeggio mit einem von sechzehn selbst erstellten Rhythmuspattern quantisieren. Hierzu wählen Sie eines der USER-Pattern an und drücken anschließend die ENTER Taste. Im Display erscheint hierauf ein Pattern-Editor, mit dem Sie die Zeitwerte der Arpeggionoten vorgeben können. Mit den +/- Parameter Tasten bewegen Sie den Cursor auf dem Raster des Pattern-Buffers. Den Zeitwert an der Cursor-Stelle setzen Sie mit den +/- Value Tasten. Ein „<“ an dieser Stelle markiert das (LOOP)Ende des Pattern-Zyklus. Das Pattern wird fortlaufend zwischen Start- und Endpunkt wiederholt und steuert die Ausgabe der Arpeggio-Notenwerte. In einem Pattern können maximal 8 verschiedene Notenwert-Symbole gleichzeitig verwendet werden. Das LOOP-Symbol „<“ ist hiervon nicht betroffen.
Während des Editiervorgangs sind einigen Tasten auf der Frontblende des AXON Sonderfunktionen zugeordnet:
Die STORE Taste beinhaltet eine INSERT Funktion, d.h. kopiert das Pattern ab der aktuellen Cursor-Stelle um eine Position nach rechts. Das letzte Symbol am Ende des Pattern wird dabei entfernt bzw. überschrieben.
Der EDIT Taste kommt eine DELETE Funktion zu, d.h. das Symbol an der Cursor-Stelle wird gelöscht und alle nachfolgenden Symbole um eine Position nach links geschoben. Dabei wird ganz rechts ein LOOP Symbol „<" eingefügt.

Mit der EXIT Taste verlassen Sie den Pattern-Editor.

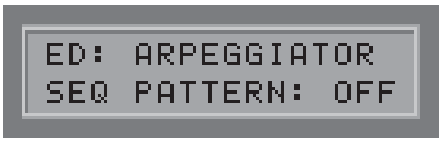
SYNC
(ON, OFF)
Wurden in der Einstellung ON weniger Noten eingespielt, als in LENGTH angegeben, so startet das Pattern nach Ausgabe der letzten eingespielten Note und vor Beginn des nächsten Notenwertes wieder von vorn.

OCTAVES
(1...4)
Hier können Sie bestimmen, ob das Arpeggio nach dem Schleifendurchgang in der jeweils nächsten Oktavlage repetiert werden soll. Wenn Sie hier z.B. eine 2 eintragen, so wird das Arpeggio zunächst in der normalen und anschließend in der nächst höheren Oktavlage abgespielt. Der Maximalwert beträgt 4 Oktaven. Der Wert 1 spielt das Arpeggio nur in der Tonlage ab, in der es aufgenommen wurde.

REPEATS
(1...32)
Die einzelnen Noten des Arpeggios lassen sich mit dem Wert dieses Parameters repetieren. Wenn Sie hier eine 1 festgelegt haben, so wird jede Note einmal wiedergegeben. Höhere Werte lassen die einzelnen Noten entsprechend häufiger abspielen. Jede Note kann bis zu 32 mal wiedergegeben werden.

VELOCITY
(OFF, 0...127)
Falls der Wert dieses Parameters auf OFF steht, so wird das Arpeggio mit der eingespielten Anschlagsdynamik wiedergegeben. Durch Angabe eines Wertes zwischen 0 (leise) und 127 (laut) können Sie die Dynamik der abgespielten Noten auf einen festen Wert setzen.

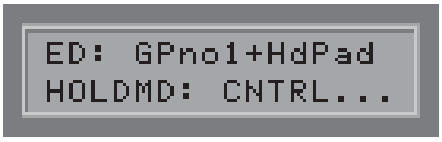
SEQ PATTERN
(OFF, 1...32)
Besitzer des AXON AX 100 SB sind in der Lage, parallel zum Arpeggio eine Patternsequenz (Drumsequenz) auszugeben (s.UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE). Sobald Sie das Holdpedal drücken, wird die Drumsequenz in diesem Fall auf einem separaten MIDI Kanal gestartet. Das Pattern wird solange wiederholt, bis Sie das Holdpedal in kurzer Folge zweimal drücken. Geben Sie die Patternnr. 1...32 der Patternsequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll oder stellen Sie den Parameter auf OFF.



SEQ TRACK
(OFF, 1...8)
Falls Sie das interne Soundboard besitzen, können Sie statt einer Patternsequenz eine komplexe Tracksequenz (s. UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE) parallel zum Arpeggio ausgeben. Die Tracksequenz (Drumsequenz) beginnt auf einem separaten MIDI Kanal, sobald Sie das Holdpedal drücken. Durch zweimaliges Drücken des Pedals in schneller Folge läßt sich die gestartete Tracksequenz vorzeitig abbrechen. Andernfalls wird diese bis zum definierten Ende durchgespielt. Geben Sie die Tracknr. 1...8 der Tracksequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF. Beachten Sie bitte, daß Sie nur jeweils einen der Sequenztypen einsetzen können, d.h. wenn Sie eine Tracksequenz benutzen wollen, der Parameter SEQ PATTERN auf OFF eingestellt ist.

Editieren von HOLD Presets

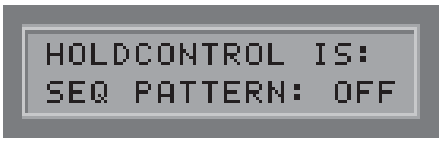
Während des Editierens von HOLDMD: SEP..., HOLDMD: LAYER... und HOLDMD: ARPEG... besteht die Möglichkeit direkt zu den Parametereinstellungen der Holdpresets zu verzweigen, indem bei Anzeige des Holdpresets die EDIT Taste gedrückt wird. In der ersten Displayzeile wird der Text 'HD: <Presetname>' angezeigt. Bis auf die Effekttypen (nur SB Modelle) lassen sich alle Parameter wie gewohnt editieren. Mit der EXIT Taste gelangen Sie wieder zum jeweiligen Ausgangspunkt zurück. Die Anzeige des Holdpresetnamen blinkt, sobald Parameter verändert und noch nicht gesichert wurden. Das veränderte Holdpreset lässt sich sich mit der STORE Taste an einer beliebigen Presetnr. abspeichern.



CNTRL...

In dieser Betriebsart haben Sie die Möglichkeit, das Holdpedal mit einem beliebigen MIDI Controller zu belegen. Bei gedrücktem Holdpedal wird der vorgegebene Controller mit dem Maximalwert 127 (7Fh) ausgegeben. Sobald Sie das Holdpedal wieder loslassen, wird der Controller auf 0 zurückgesetzt. Geeignete Controller hierzu können z.B. Sustain (64) oder Portamento(65) sein. Nach Betätigen der ENTER Taste können Sie im Untermenue die Werte für folgende Parameter festlegen:

HOLD CONTROLLER
(CNTRL0...119)
Wählen Sie einen entsprechenden MIDI Controller, der bei Betätigung des Holdpedals mit seinem Maximalwert 127 ausgegeben werden soll. Die Funktion des Controllers wird Ihnen auf dem Display Ihres AXON im Klartext angezeigt.



SEQ PATTERN
(OFF, 1...32)
Besitzer des AXON AX 100 SB sind in der Lage, parallel zur Hold-Controller-Funktion eine Patternsequenz (Drumsequenz) auszugeben (s.UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE). Sobald Sie das Holdpedal drücken, wird die Drumsequenz in diesem Fall auf einem separaten MIDI Kanal gestartet. Das Pattern wird solange wiederholt, bis Sie das Holdpedal in kurzer Folge zweimal drücken. Geben Sie die Patternnr. 1...32 der Patternsequenz vor, die beim Drücken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF.

SEQ TRACK
(OFF, 1...8)
Falls Sie das interne Soundboard besitzen, können Sie statt einer Patternsequenz eine komplexe Tracksequenz (s. UTILITY MODE, EDIT SEQUENCE) parallel zur Hold-Controller-Funktion ausgeben. Die Tracksequenz (Drumsequenz) beginnt auf einem separaten MIDI Kanal, sobald Sie das Holdpedal drücken. Durch zweimaliges Drücken des Pedals in schneller Folge läßt sich die gestartete Tracksequenz vorzeitig abbrechen. Andernfalls wird diese bis zum definierten Ende durchgespielt. Geben Sie die Tracknr. 1...8 der Tracksequenz vor, die beim Drükken des Pedals abgespielt werden soll, oder stellen Sie den Parameter auf OFF. Beachten Sie bitte, daß Sie nur jeweils einen der Sequenztypen einsetzen können, d.h. wenn Sie eine Tracksequenz benutzen wollen, der Parameter SEQ PATTERN auf OFF eingestellt ist.

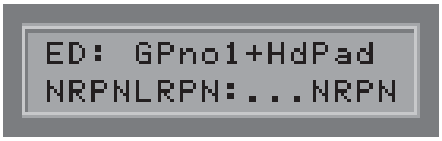
SEQ TEMPO
(EXT., 41...240)
Das Tempo der Sequenz läßt sich wahlweise extern durch Midiclock (EXT/Buchse MIDI IN) oder intern durch Angabe von BPM (Beats per minute) zwischen 41 (sehr langsam) und 240 (sehr schnell) synchronisieren. Im Falle externer Synchronisation (z.B. durch Midi-Keyboards, Midi-Drums, ...) erfolgt die Ausgabe der Sequenz erst mit Empfang der Midi Start/Sync-Befehle.

STACK...
Der Effekt ist derselbe wie im Holdmodus LAYER. Der Unterschied besteht lediglich darin, daß für diesen Modus das Holdpedal nicht explicit gedrückt werden muss. Der Layer Effekt ist also ständig verfügbar. Ansonsten stehen die gleichen Parameter wie im Modus LAYER zur Verfügung. (siehe auch LAYER...)

WHEELCNTL ...

WHEEL CONTROLLER (AIX, EXP1, EXP2)
Ihr AXON bietet die Möglichkeit bis zu drei verschiedene Wheelcontroller gleichzeitig einzusetzen: AIX ist das Wheel am Interface AX101/102, EXP1 und EXP2 sind die Fußschweller, die an der Rückseite des AXON angeschlossen werden können. Rufen Sie mit den +/- Value Tasten das gewünschte Wheel, dem Sie einen MIDI Controller zuweisen wollen in das Display und drücken die ENTER Taste. Die erste Displayzeile zeigt das Wheel an, das Sie gerade gewählt haben, die zweite Zeile gibt den Controller an, der diesem Wheel zugeordnet werden soll. Ändern Sie mit den +/- Value Tasten den Controllertyp auf den von Ihnen gewünschten Controller. Die Controllernamen werden dabei im Klartext angezeigt. Die laut MIDI Spezifikation nicht vorgeschriebenen Controller werden als „--------“ dargestellt. Die Einstellung „NO CONTROLLER“ bewirkt, daß dieses Wheel keinem Controller zugeordnet ist und somit keine Wirkung hat.

Eine Anwendung dieser Einstellung bietet sich z.B. für ein laufendes Arpeggio an, wenn das Hauptpreset nicht beeinflusst werden soll: Stellen Sie das Preset, welches vom Arpeggio benutzt wird so ein, daß das Wheel am Interface AIX101/102 auf einen Filtercontroller(#74) wirkt. Bei dem Hauptpreset wählen Sie an dieser Stelle statt „VOLUME 7" die Einstellung „NO CONTROLLER". Jetzt können Sie das laufende Arpeggio kontinuierlich mit einem Filtereffekt steuern, ohne daß das Hauptpreset leiser wird. Mit der EXIT Taste kehren Sie ins Hauptmenue zurück..



NRPN/RPN ...

NRPN/RPN (NONE, NRPN, RPN)
Viele Hersteller von Synthesizern erlauben das Verändern von (Klang)eigenschaften über sogenannte NRPN-nummern (non registered Parameter number) bzw. RPN-nummern (registered Parameter number). RPN-nummern sind laut MIDI Spezifikation festgelegt, NRPN-nummern sind Herstellerabhängig, d.h. deren Belegung muß der Bedienungsanleitung des MIDI Ausgabegeräts entnommen werden. Die Vorgehensweise ist bei beiden Varianten dieselbe :

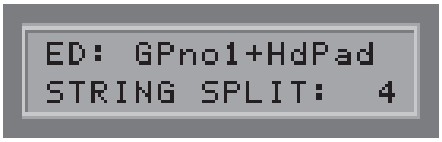
Mit den zugehörigen Controllern NRPN-LSB und MSB oder RPN-LSB und MSB wird ein Systemparameter festgesetzt, der nach erfolgtem Setzen mit dem Controller #6 (DATA ENTRY MSB) oder auch Controller #38 (DATA ENTRY LSB) geändert werden kann. Die Vorgehensweise an Ihrem AXON ist z.B die folgende:
Sie haben der Bedienungsanleitung Ihres Synthesizers entnommen, daß der Hersteller z.B. über die NRPN-nummern: MSB=01h und LSB=21h eine Filtersteuerung ermöglicht. Wählen Sie mit den +/- Value Tasten zunächst die Einstellung: “NRPN/RPN:...NRPN“ und drücken die ENTER Taste. Die erste Displayzeile zeigt noch einmal an, ob Sie gerade NRPN oder RPN- nummern editieren. Die zweite Zeile gibt die Werte für MSB und LSB an. Der Cursor steht zunächst über dem MSB Feld. Geben Sie hier mit +/- Value Tasten den Wert 01h ein. Wechseln sie mit den Parametertasten nach rechts zu dem LSB Feld und geben dort den Wert 21h ein. Sie haben so die NRPN Nummer eingestellt und damit festgelegt, daß der Controller #6 (oder #38) auf ein Filter wirken kann. Als Quelle für den Controller #6/#38 stehen Ihnen sowohl Pickcontrol als auch die 3 möglichen Wheels zur Verfügung. Legen Sie z.B. für das Wheel am Interface AIX101/102 den Controller #6 (#38) fest, so können sie damit den aktuellen Klang Ihres Synthesizers beeinflussen.Drücken Sie die EXIT Taste, um das Untermenue wieder zu verlassen.
Anm: Weniger erfahrenen Anwendern raten wir von der Verwendung der RPN Controller ab, da hiermit Pitchbend Sensitivity und Tuning in der Form beeinflusst werden kann, daß Ihr AXON vermeintlich fehlerhafte Noten erzeugt.

Und noch ein Hinweis für Insider: Normalerweise soll nach einer Änderung mit dem DATA ENTRY Controller der zugrundeliegende NRPN oder RPN Controller wieder auf NULL (7fh) gesetzt werden, d.h. der DATA ENTRY Controller hat dann keine Wirkung mehr. Ihr AXON macht dies nicht, da dies die Menge an Mididaten ernorm erhöhen würde. Jedoch werden bei einem Presetwechsel, oder bei Änderungen von NRPN/RPN selbst, diese Controller wieder auf NULL gesetzt.

FINGER PICK

Finger picking (OFF, ON)
Dieser Parameter schaltet einen sorgfältig abgestimmten Satz von internen Parametern ein (aus), mit denen Sie Ihren AXON auch für die Fingerpicking Technik nutzen können. In diesem Fall stehen Ihnen allerdings die Picksplit und die Pickcontrol Funktionen nicht mehr zur Verfügung. Stellen Sie daher sicher, daß Sie in dem aktuellen Preset keinen Picksplit verwenden bzw. der Pickcontroller ausgeschaltet (NO CONTROLLER) ist.

STRING SPLIT



String Split (1 ... 5)
Im Falle eines String Splits geben Sie mit diesem Parameter die erste Saite des unteren String Segments, d. h. den Beginn des unteren Spielbereichs an. Die Zahlenwerte des Parameters beziehen sich auf die Saitennummern, die hohe E Saite ist als Nummer 1 definiert. Wenn Sie z.B. den String Split auf 4 setzen, dann werden die 2 oberen Bass Saiten 5-6 dem oberen und die unteren 4 Saiten 1-4 der unteren Splitzone zugeordnet.

FRET SPLIT

Fret Split (0 ... 23)
Wenn Sie in Ihrem Preset einen Fret Split benutzen, geben Sie mit diesem Parameter den 1. Bund des linken Fret Segments, d.h. den Beginn des linken Spielbereichs (auf der Front Grafik des AXON) an. Die Zahlenwerte des Parameters beziehen sich auf die Bundnummern, die leeren Saiten sind als Bund 0 definiert. Wenn Sie z.B. den Fret Split auf 4 setzen, dann werden die Bünde 1 bis 3 (incl. der leeren Saiten) der rechten und die Bünde 4 bis Ende des Spielbereichs der linken Splitzone zugeordnet.

PICK SPLIT 1 und 2

Pick Split 1 und 2 (0 ... 99)
Sollten Sie Gebrauch von den Pick Split Möglichkeiten in Ihrem Preset machen, bestimmen diese Parameter die Breite der einzelnen Pick Segmente zwischen dem Steg und der Halsposition. Der Pickbereich ist in 100 Einheiten unterteilt: 0 ist der Steg, und 99 entspricht der Position des Halsansatzes. Haben Sie diesen Bereich in 2 Segmente aufgeteilt, so gibt der Parameter in PICK SPLIT 1 den Beginn des rechten Pickbereichs (auf der Front Grafik des AXON) an. Wenn Sie hier z.B. eine 50 eintragen, haben Sie den Pickbereich in zwei gleichgroße Abschnitte unterteilt. Wollen Sie den Pickbereich in 3 Segmente aufteilen, müssen Sie in PICK SPLIT 2 noch einen Wert für den Beginn des 3. Segments festlegen. Drei gleichgroße Abschnitte erzielen Sie, indem Sie den Wert für PICK SPLIT 1 auf 33 und den Wert für PICK SPLIT 2 auf 66 setzen.

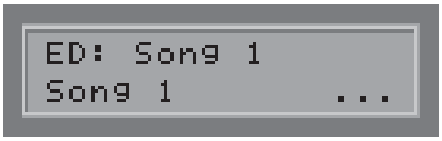
Chain Mode

Bei einer Live-Performance werden Sie Ihre programmierten Presets häufig und stilgemäß wechseln wollen. Der Chain Mode Ihres AXON bietet Ihnen daher die Möglichkeit, aus Ihren Presets Ketten zu bilden, die dann anschließend in der benötigten musikalischen Reihenfoge auf einfache Art und Weise abgerufen werden können. Hierzu stehen Ihnen bis zu 32 Chain Presets zur Verfügung, die jeweils bis zu 32 Presetsteps enthalten dürfen. Mit den UP/DOWN Tasten Ihres Gitarreninterface können Sie die Chain Presets oder die einzelnen Presetsteps weiterschalten, während mit einem Fußschalter nur durch die einzelnen Schritte in einer Kette weitergeblättert werden kann. Der Fußschalter wird an der mit „Chain“ beschrifteten Buchse auf der Rückseite Ihres AXON angeschlossen. Bei einem einfachen Impuls wird die Kette einen Schritt vorwärts, bei einem doppelten Impuls einen Schritt zurückgeschaltet. Bei einer Kombination von Fußschalter und UP/DOWN Tasten lassen sich auf diese Weise alle Chain Presets und Steps von Ihrer Gitarre aus wechseln.

Erstellen von Chain Presets

Drücken Sie die CHAIN Taste auf der Frontseite Ihres AXON, und rufen Sie mit den +/- Value Tasten das gewünschte Chain Preset 1....32 auf. Nach Drücken der EDIT Taste können Sie mit dem Programmieren der Kette beginnen. Die folgenden Parameter erreichen Sie mit den +/- Parameter Tasten:

CHAIN PRESET NAME



(max. 12 Zeichen)
Hier können Sie das Chain Preset mit einem aussagekräftigen Namen versehen (z.B. der Name eines Songs), an dem Sie sich später orientieren können. Nach Drücken der ENTER Taste wählen Sie die einzelnen Buchstaben mit den +/- Value Tasten. Mit den +/- Parameter Tasten gelangen Sie zum jeweils nächsten bzw. letzten Zeichen. Ein Druck auf die EXIT Taste beendet das Untermenü für die Namensvergabe. Wie bei allen Textedit Funktionen stehen auch hier die Sondertasten zur Verfügung (A...Z, a...z, !...9, space, insert, delete).

PROGRAM

(1...128)
Geben Sie mit den +/- Value Tasten die gewünschte Nummer des Presets ein, welches für den gerade aktuellen Step gelten soll. Bestätigen Sie die Presetnummer anschließend mit der ENTER Taste. Hierdurch gelangen Sie automatisch zum nächsten Step.

STEP
(1...32)
Wählen Sie mit den +/- Value Tasten den aktuellen Schritt innerhalb der Kette. Unter PROGRAM ersehen Sie, welches Preset dem jeweiligen Step zugeordnet ist.

Falls Sie ein Presetstep in eine bestehende Kette einfügen wollen, drücken Sie einfach an der betreffenden Stelle die STORE Taste. Hiernach wird ein weiterer Step in die Kette eingefügt und alle folgenden Schritte einen Schritt weiter nach hinten versetzt. Jetzt können Sie die Programm- bzw. Presetnummer für den Step festlegen (s. PROGRAM). Defaultmäßig werden die Werte des Steps übernommen, an dessen Stelle der INSERT vorgenommen wurde.
Sie können ebenfalls einen bestehenden Presetstep aus der Kette löschen. Wählen Sie die betreffende Schrittnummer, die gelöscht werden soll und drücken Sie die EDIT Taste. Der aktuelle Step wird nun aus der Kette gelöscht und alle folgenden Schritte einen Schritt weiter nach vorne gesetzt.

Speichern von Chain Presets

Drücken Sie die EXIT Taste, um den CHAIN MODE zu verlassen. Wenn Sie hier Veränderungen vorgenommen haben, zeigt Ihnen eine blinkende Zeile im Display an, daß die geänderten Daten noch abgespeichert werden müssen. Drücken Sie hierzu die STORE Taste. Der AXON fragt Sie nun, auf welchen Platz (1...32) die Veränderungen dauerhaft abgelegt werden sollen. Wenn Sie die ENTER Taste drükken, werden die Daten auf dem aktuellen bzw. gerade editierten Platz gespeichert. Sie können jedoch auch einen beliebigen anderen Platz wählen, bevor Sie die ENTER Taste drücken. Dieses könnten Sie z.B. ausnutzen, um bereits erstellte Chain Presets, an denen Sie nur wenig Änderungen vornehmen wollen, zu kopieren. Falls Sie die geänderten Werte nicht übernehmen und das Abspeichern übergehen wollen, drücken Sie einfach nochmals die EXIT Taste.

UTILITY MODE

Der UTILITY MODE wird aktiviert durch Drücken der Taste UTIL auf der Frontseite Ihres AXON. Der Zustand wird durch eine erleuchtete LED rechts neben der UTIL Taste angezeigt.

Utility Parameter

Mit Hilfe der Utility Parameter lassen sich einige Einstellungen für die Anzeige auf dem Display Ihres AXON regeln. Daneben stehen Ihnen Funktionen zum Laden und Speichern via MIDI (SYS EX) zur Verfügung, mit denen Sie die umfangreichen Parametereinstellungen Ihres AXON mit einer geeigneten Software z.B. auf Diskette auslagern und verwalten können. Besitzer des AXON AX 100 - SB finden hier zahlreiche Einstellungen für Drumsequenzen und die programmierbaren Digitaleffekte.

DISPLAY

Kontrollinstrument für Displayanzeige (TUNING, LEVEL)
Sie können entscheiden, welches Kontrollinstrument im PRESET MODE ständig auf der unteren Displayhälfte angezeigt werden soll:

TUNING
Wenn Sie den Display Parameter auf diesen Wert setzen, zeigt Ihnen Ihr AXON auf der unteren Displayhälfte ein Gitarrenstimmgerät an , mit dem Sie während des Spielens die korrekte Stimmung Ihres Instruments überwachen können. Stimmen Sie jede Saite, bis der Strich über dem Pfeil in der Mitte der Skala steht. Ist der Tune Base Parameter auf 0 gestellt, so entspricht der mittlere Pfeil einer Stimmkalibrierung von 440 Hertz.

LEVEL
Dieser Wert bewirkt, daß auf der unteren Hälfte des Displays statt des Stimmgeräts ein VU (LEVEL) Meter angezeigt wird. Die Position der ausschlagenden Balken entspricht hierbei der Position der einzelnen Saiten. Durch die Höhe des Balkenauschlags können Sie die Dynamikwerte der gespielten Saite ablesen.

PRESETNAMES

Anzeige für Soundpresets (NUM, GM,)
Der AXON kann die verwendeten Soundpresets bzw. Klangfarben auf unterschiedliche Weise auf dem Display darstellen:

NUM
Alle Soundpresets bzw. Klangfarben werden numerisch in Form einer Programmnummer und einer MIDI-Bank verwaltet. Eine MIDI Bank beinhaltet bis zu 128 Programmnummern. Durch Aufsplitten der MIDI Bank in einen MSB (most significant byte) und LSB (least sinificant byte) Datenanteil ist es möglich, bis zu 128 x 128 MIDI Banks anzusteuern. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn das von Ihnen benutzte Soundmodul noch nicht über den GM-(General MIDI) Standard verfügt.

GM
Die Soundpresets oder Klangfarben werden gemäß dem GM-(General MIDI) Standard verwaltet. Die Namen der verwendeten Klangfarben werden dabei im Klartext auf dem Display dargestellt. Da der GM-Standard lediglich über 128 Klangfarben verfügt, haben einige Hersteller von GM fähigen Soundmodulen gleich mehrere Kits implementiert, die sich über MIDI Bänke anwählen lassen. Der AXON teilt die MIDI Bank in einen MSB (most significant byte) und einen LSB (least significant byte) Datenanteil auf, was ihn befähigt, bis zu 128 x 128 GM Kits anzusprechen. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn das von Ihnen verwendete Soundmodul noch nicht über den XG-(Extended General MIDI) Standard verfügt, aber GM-fähig ist.

DCLIC RESPNS
Doppel Click Ansprechschwelle (1..20)
Mit diesem Parameter setzen Sie die Zeitspanne in der ein Doppeldruck eines der beiden Fußtaster erfolgen muß um als solcher erkannt zu werden. Erinnern Sie sich, daß Sie mit einer schnellen Doppelbetätigung des Chaintasters einen Schritt zurückspringen können, bzw. bei Doppelbetätigung des Holdtasters den Drumsequenzer (nur bei AX100 SB) stoppen können.

XMIT SYSEX…

Systemexclusive Daten versenden
Mit Hilfe dieses Untermenüs lassen sich alle wichtigen Parametereinstellungen Ihres AXON via MIDI versenden. Als Empfänger kann ein Computer mit geeigneter Software (z.B. Sequenzerprogramm) oder ein anderer AXON AX 100 dienen. Eine Möglichkeit wäre es, die umfangreichen Einstellungen auf Diskette auszulagern, in Gruppen zu verwalten und bei Bedarf wieder einzuladen. Auf diese Weise können Sie sich z.B. eine eigene Presetbibliothek erstellen. Drücken Sie die ENTER Taste, und wählen Sie mit den +/- Parameter Tasten den Bereich, den Sie versenden wollen. Benutzen Sie die +/- Value Tasten, um bestimmte Einzelbereiche anzuwählen.

Der Transfer beginnt, wenn Sie nochmals die ENTER Taste drücken. Die Übertragung ist beendet, wenn nach einer Weile im Display die Meldung READY erscheint.

TOTAL DUMP...
Hiermit lassen sich sämtliche Parametereinstellungen des AXON in Form eines riesigen Dump versenden.

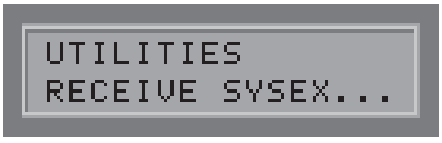
PRESET... (ALL, 1...128)
Sie können wählen, ob Sie alle 128 USER Presets oder lediglich einzelne Presets versenden wollen.

CHAIN... (ALL, 1...32)
Versendet alle oder einzelne Chain Presets.

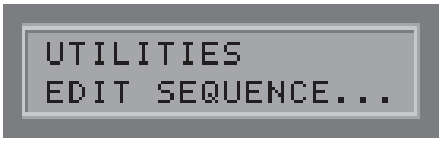
ARP-PATTRN... (ALL, 1...16)
Versendet die für den Arpeggiator erstellten Rhythmuspattern entweder komplett oder nur für die von Ihnen vorgegebenen Einzelpattern.

SEQUENC... (ALL, PATTRN, TRACKS)
Versendet die von Besitzern des AX 100 SB programmierten Drumsequenzen komplett oder getrennt nach Pattern und Tracks.

RECEIVE SYSEX



Systemexclusive Daten empfangen
Analog zu den in XMIT SYSEX beschriebenen Funktionen, können die Daten mit Hilfe dieses Untermenüs wieder empfangen werden. Dabei werden die im AXON vorhandenen Parametereinstellungen, abhängig von dem empfangenen Datenblock, überschrieben.

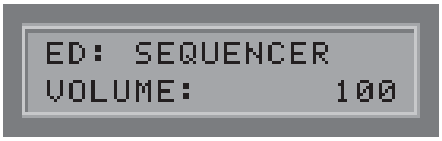


EDIT SEQUENCE...

Drumsequenz editieren...
Besitzer des AXON AX 100 SB haben die Möglichkeit Drumsequenzen zu programmieren, die dann im PRESET MODE mit dem Holdpedal abgerufen werden können. Dabei wird zwischen einer Pattern- und einer Tracksequenz unterschieden.
Ein Pattern besteht aus maximal 16 Einzelschritten (Steps), die sich in zeitlich gleichen Abschnitten über das Pattern verteilen. Sie haben nun die Möglichkeit bis zu 4 Druminstrumente aus einem beliebigen Drumkit zu wählen, die sich innerhalb der Steps auslösen lassen. Dieses kann in 3 verschiedenen Dynamikabstufungen geschehen. Bis zu 32 Pattern lassen sich im Pattern Editor erstellen. Die programmierten Pattern können Sie dann in einer Tracksequenz verwenden, die den Ablauf der Pattern nach Ihren Vorgaben steuert. Hierzu stehen Ihnen bis zu 32 Programmschritte zur Verfügung, in denen Sie die Pattern in beliebiger Reihenfolge kombinieren oder auch wiederholen lassen können. Drücken Sie die ENTER Taste, um in das Drumsequenzer-Menü zu gelangen.

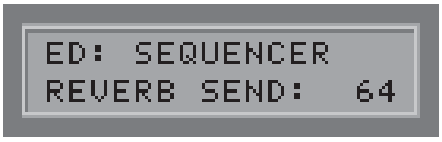
TEMPO

Tempo (EXT, 41...240)
Das Tempo des Drumsequenzers läßt sich wahlweise extern durch Midiclock (EXT/Buchse MIDI IN) oder intern durch Angabe von BPM (Beats per minute) zwischen 41 (sehr langsam) und 240 (sehr schnell) synchronisieren. Im Falle externer Synchronisation (z.B. durch Midi-Keyboards, Midi-Drums, ...) erfolgt die Ausgabe erst mit Empfang der Midi Start/Sync-Befehle.



VOLUME

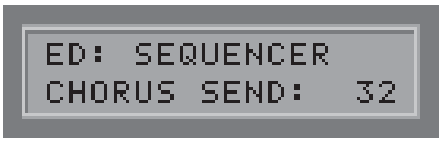
Lautstärke (0...127)
Der Drumsequenzer verfügt über eine getrennte Lautstärkeregelung. Mit dem Wert dieses Parameters können Sie die Lautstärke des Drumsequenzers an die restlichen Verhältnisse anpassen.



REVERB SEND

Hallanteil (0...127)
Der Anteil des Hall-Effekts für den Drumsequenzer läßt sich getrennt regeln. Setzen Sie den Parameter mit den +/- Value Tasten auf den von Ihnen gewünschten Wert. Wählen Sie 0, wenn Sie keinen Hall für die Druminstrumente benötigen.

CHORUS SEND



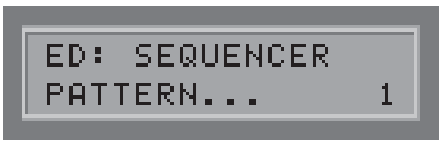
Chorusanteil (0...127)
Bestimmen Sie den Anteil des Chorus-Effekts für die Ausgabe der Druminstrumente. Setzen Sie diesen Parameter auf 0, wenn die Drumsequenzen ohne Chorus gespielt werden sollen.

.

MODE

Betriebsart (PATTERN, TRACK)
Wie bereits erwähnt, verfügt Ihr AXON über zwei unterschiedliche Möglichkeiten, Drumsequenzen abzuspielen. Sie können entweder einzelne Pattern oder komplette Tracks, die gleich mehrere Pattern beinhalten, abrufen. Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, mittels welcher Betriebsart die Drumsequenzen nach Drücken des Holdpedals im PRESET MODE wiedergegeben werden.

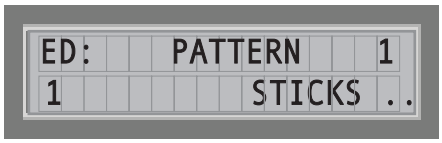
PATTERN...

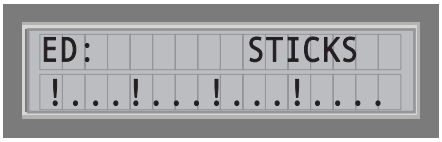


Pattern Editor (1...32)
Mit Hilfe dieses Untermenüs gelangen Sie in den Pattern Editor. Es können bis zu 32 Pattern erstellt werden, die entweder einzeln abgespielt oder im Track Editor zu kompletten Tracksequenzen ausgebaut werden können. Wählen Sie die gewünschte Patternnummer mit den +/- Value Tasten, und drücken Sie anschließend die ENTER Taste, um mit der Programmierung eines Pattern zu beginnen:

STEPS (1...16)
Hier können Sie Anzahl der Einzelschritte innerhalb eines Pattern vorgeben. Jedem Step lassen sich später bis zu 4 gleichzeitig klingende Druminstrumente in 3 wählbaren Dynamikabstufungen zuordnen. Desto mehr Schritte Sie mit diesem Parameter einstellen, desto feiner ist die Auflösung des Patterns. Andererseits können Sie hier aber auch ungerade Takte einstellen. Ein Wert von 12 entspricht z.B. einem dreiviertel Takt.

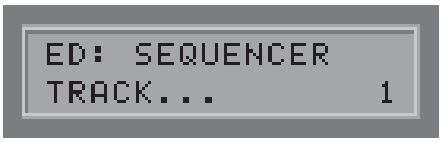
DRUMINSTRUMENT (1...4)





Wählen Sie ein beliebiges Druminstrument aus der Liste des eingestellten Drumkits, und starten Sie den Editiervorgang (ENTER Taste). Auf der unteren Displayhälfte Ihres AXON erscheint nun eine punktierte Linie mit einem Cursor, der abhängig von den in STEPS angegebenen Einzelschritten auf der Linie vor u. zurück bewegt werden kann (+/- Parameter Tasten). Benutzen Sie die + Value Taste um an der betreffenden Stepposition einen Akzent zu setzen. Dies wird durch einen kleinen Balken an der Stepposition dargestellt. Durch wiederholtes Drücken der + Value Taste können Sie den Akzent verstärken, was durch einen entsprechend dickeren Balken dargestellt wird. Umgekehrt können Sie mit der - Value Taste einen vorhandenen Akzent abschwächen bzw. ihn ganz aus dem Pattern löschen. Wenn Sie die Programmierung des Druminstruments abgeschlossen haben, drücken Sie die EXIT Taste. Sie können den Vorgang nun für 3 weitere Druminstrumente wiederholen, die alle innerhalb eines Pattern eingesetzt werden sollen. Ein weiterer Druck auf die EXIT Taste beendet den Pattern Editor. Die Veränderung eines Pattern wird durch eine blinkende Anzeige signalisiert. Mit der STORE Taste läßt sich das Pattern dauerhaft im batteriegepufferten Speicher sichern.

TRACK...



Track Editor (1...8)
Mit Hilfe dieses Untermenüs gelangen Sie in den Track Editor für Drumsequenzen. Es können bis zu 8 Tracks erstellt werden, die innerhalb eines Presets mit dem Holdpedal abrufbar sind. Eine Tracksequenz besteht aus bis zu 32 Schritten, in denen die von Ihnen programmierten Pattern in beliebiger Reihenfolge kombiniert oder auch wiederholt werden können. Wählen Sie die gewünschte Tracknummer mit den +/- Value Tasten, und drücken Sie anschließend die ENTER Taste, um mit der Programmierung des Tracks zu beginnen. Ein Druck auf die EXIT Taste beendet die Track Editierung:

ST: (0...31)
Hier geben Sie die jeweilige Stepnummer der Tracksequenz an. Die einzelnen Steps werden später der Reihe nach durchlaufen. Es stehen maximal 32 Steps zur Verfügung.

C: (0...127)
Mit dem Wert dieses Parameters geben Sie an, wie oft das Pattern innerhalb des in ST angegebenen Steps eingesetzt bzw. wiederholt werden soll. Der Wert 1 spielt das Pattern einmal ab. Höhere Werte wiederholen das Pattern entsprechend. Mit dem Wert 0 markieren Sie das Ende einer Tracksequenz. Der Drumsequenzer wird an dieser Stelle die Trackausgabe automatisch abbrechen.

PT: (1...32)
Wählen Sie das Pattern, was an der in ST eingestellten Stepnummer wiedergegeben werden soll.

Die Veränderung eines Track wird durch eine blinkende Anzeige signalisiert. Mit der STORE Taste läßt sich der Track dauerhaft im batteriegepufferten Speicher sichern.

ADC MONITOR...

Diese Option verschafft Ihnen einen Einblick in den ANALOG/DIGITAL CONVERTER Ihres AXON. Wenn Sie die ENTER Taste drükken, können Sie die digitalisierten HEX-Daten verfolgen, die der AXON aus den analogen Saitensignalen erzeugt. Sie können diese Funktion zu Diagnosezwecken nutzen, um beispielsweise einen Defekt des Verbindungskabels zwischen Gitarreninterface und AXON aufzuspüren.

Anhang

Factory Reset / Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen
Halten Sie während des Einschaltvorgangs die Bedienfeldtasten PRESET und EXIT gedrückt. Alle Einstellungen werden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Da dies auch die Presets betrifft, sichern Sie diese vorher in einem Sequenzer o.ä..

Werkspresets
Die Presetplätze ab der Nr. 129 Ihres AXON (ROM Bereich) wurden mit vorprogrammierten Werkpresets belegt, damit Sie sich einen Überblick über die Vielzahl der möglichen Spielparameter verschaffen können. Sie können die Werkpresets auch dazu nutzen, um eigene Experimente vorzunehmen und sie nach Ihren Wünschen und Vorstellungen beliebig anpassen. Veränderte Werkpresets lassen sich an einem beliebigen Platz innerhalb des USER Bereichs (1...128) abspeichern.

129. GPno1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Piano Klang. PitchBend ist abgeschaltet. In diesem Fall lösen Tonhöhenänderungen, die größer als ein Halbtonschritt sind, eine neue Note aus. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

130. EPno2+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen E-Piano Klang. PitchBend ist eingeschaltet, jedoch mit Quantisierung. In diesem Fall wird auf Tonhöhenänderungen, die größer als ein Halbtonschritt sind mit einem sprunghaften Anstieg der Tonhöhe reagiert. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

131. Flute+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Flöten Klang. Tonhöhen - Quantisierung ist eingeschaltet und ergibt ein realistisches Trillern bei schnellem Saitenvibrato, besonders in den hohen Lagen. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

132. Marmb+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen percussiven Klang. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

133. Orgn1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Orgel Klang. Speziell dafür ist der Parameter „Velocity Sensitivity" auf 0, der zugehörige Offset auf 63 eingestellt. D.h. alle Töne werden mit gleicher Lautstärke wiedergegeben. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

134. JzGt1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen E Gitarren Klang. Hierbei wird natürlich auf Saitenziehen erwartungsgemäß reagiert. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

135. RkGt1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen verzerrten E Gitarren Klang. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

136. Bass1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Fretless Bass Klang. Hierbei wurde der Parameter „Transpose" auf -12 eingestellt um in der richtige Tonlage spielen zu können. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

137. Bass2+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Synthesizer Bass Klang. Hierbei wurde ebenfalls der Parameter „Transpose" auf -12 eingestellt um in der richtige Tonlage spielen zu können. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

138. Strg1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Streicher Klang. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

139. Trmp1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Trompeten Klang. Wie bei dem Preset „Flute+HdPad" ist auch hier Tonhöhen - Quantisierung eingeschaltet und ergibt ebenfalls ein realistisches Trillern bei schnellem Saitenvibrato. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

140. Sax1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Saxophon Klang. Ansonsten die gleiche Einstellung wie das vorige Preset. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

141. Lead1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Synthesizer Klang. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

142. Pad1+HdPad : Einfaches Preset ohne Splitfunktion. Verwendet einen Synthesizer Flächen Klang. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein weiterer Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

143. Steel Guitar: Einfaches Preset ohne Splitfunktion. „Transpose" wurde für diese Anwendung auf -10 eingestellt um auf der leeren E Saite eine Bassdrum zu spielen. In Verbindung mit dem Holdtaster kann ein weiterer Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

144. Synt1+HdPad :
145. Synt2+HdPad : :
146. Synt3+HdPad : :
147. Synt4+HdPad : Einfache Presets ohne Splitfunktion. Verwenden einige Synthesizer Sounds des Soundboards. In Verbindung mit dem Holdpedal kann ein weiterer Flächensound in den Hintergrund gelegt werden.

148. PC:Organ+Mod : Preset mit Pickcontrollfunktion. Verwendet einen Orgel Klang mit Modulation. Wobei die Intensität der Modulation über die Anschlagsposition gesteuert wird.

149. PC:Sax+Revrb : Preset mit Pickcontrollfunktion. Verwendet einen Saxophon Klang. In diesem Beispiel wird über die Anschlagsposition der Halleffekt gesteuert.

150. PC:Synth+Pan : Preset mit Pickcontrollfunktion. Verwendet einen Synthesizer Klang. Hierbei wird über die Anschlagsposition die räumliche Anordnung der sechs Saiten beeinflusst.

151. PC:Bass+Filt : Preset mit Pickcontrollfunktion. Verwendet einen Synthesizer Bass Klang. Hierbei wird über die Anschlagsposition ein Filter gesteuert.

152. WH:Organ+Mod : Preset mit Wheelcontrol. Im Prinzip das gleiche Preset wie ‘PC:Organ+Mod’ : Orgel Klang mit Modulation, allerdings wird die Intensität der Modulation diesmal mit dem Fußpedal EXP1 gesteuert. Sollten Sie kein Fußpedal zur Verfügung haben, so können Sie das Preset editieren und das Interfacewheel (AIX101/102) statt dessen verwenden (Param. WHEELCNTL: AIX).

153. WH:Bass+Filt : Preset mit Wheelcontrol. Gleiches Preset wie „PC:Bass+Filt", das Filter wird hier aber mit dem Wheel EXP1 gesteuert. Hinweis: Wird dieses Preset z.B als Arpeggiatorpreset verwendet, so kann bei laufendem Arpeggio der Filtereffekt mit dem Wheel gesteuert werden. Damit lassen sich besonders die Techno typischen Grooves realisieren. Falls Ihnen kein Fußpedal zur Verfügung steht, können Sie das Preset editieren und das Wheel am Interface AIX101/102 benutzen(Param. WHEELCNTL: AIX). Die Anschaffung eines Fußschwellers ist jedoch sicherlich lohnenswert, da die Lautstärkeregelung so weiterhin über das Interface vorgenommen werden kann.

154. HC:Trmp+Mod : Preset mit Holdcontroller. Der verwendete Trompeten Klang kann bei gedrücktem Fußtaster mit einem Modulationseffekt gespielt werden. Wird der Taster wieder losgelassen, wird der Modulationseffekt wieder auf seinen Defaultwert (typisch 0) zurückgesetzt.

155. HC:Synt+Port : Preset mit Holdcontroller und Pickcontroll Funktion. In diesem Bespiel wird ein Portamentoeffekt verwendet. Dieser Effekt benötigt zwei Controller, einen zum Ein- und Abschalten des Effekts und einen weiteren zur Steuerung der Portamentozeit. Die Portamentozeit wird mit der Pickkontrollfunktion geregelt. In diesem Fall wurden die beiden Endwerte des Pickkontrollers auf gleiche Werte gesetzt, d.h. die Portamentozeit ist an allen Anschlagspositionen stets gleich. Dies können Sie natürlich auch ändern, um mit der Pickkontrollfunktion die Portamentozeit anschlagsposionsabhängig zu beeinflussen. Der Fußtaster schaltet den Portamentoeffekt ein bzw. nach Loslassen wieder aus.

156. HL:Pian+Bass : Preset mit Layerfunktion. Gleichzeitige Verwendung von zwei Presets zur Erzeugung von überlagerten Klängen. Der verwendete Piano Klang wird in diesem Bespiel bei gedrücktem Holdpedal mit dem Preset 9 „Bass2+HdPad" überlagert. Die Ausgabe des zweiten Presets erfolgt natürlich auf einem anderen Kanal. Wird das Pedal wieder losgelassen, so hören Sie nur die Einstellungen des aktuellen Presets.

157. HL:Sax+Bass : Preset mit Layerfunktion. Ähnlich wie das Preset „HL:Pian+Bass", d.h. gleichzeitige Verwendung von zwei Presets. Der verwendete Saxophon Klang wird wiederum bei gedrücktem Holdpedal mit dem Preset 9 „Bass2+HdPad" überlagert. Wird das Pedal wieder losgelassen, so hören Sie nur die Einstellungen des aktuellen Presets.

158. HL:EPno+Five : Preset mit Layerfunktion. Ähnliches wie das Preset „HL:Pian+Bass", d.h. gleichzeitige Verwendung von zwei Presets. Der verwendete E-Piano Klang wird bei gedrücktem Fußtaster mit dem Preset „EPiano Fifth" überlagert. Im Grunde der gleiche Klang, jedoch wurde dieses E-Piano um fünf Halbtöne hochtransponiert. Wird der Taster wieder losgelassen, so hören Sie nur die Einstellungen des aktuellen Presets.

159. HA:16thMarmb : Preset mit Arpeggiator. Das Hauptprogramm verwendet einen Piano Klang , für den Arpeggiator wird das Preset 4 „Marmb+HdPad" verwendet. Der Arpeggiator erzeugt in diesem Bespiel ein klassisches 16tel Arpeggio, das die eingespielten Noten nacheinander in 3 Oktavlagen ausgibt

160. HA:BluesBass : Preset mit Arpeggiator. Das Hauptprogramm verwendet einen Jazz Gitarren Klang, für den Arpeggiator wird das Preset 8 „Bass1+HdPad" verwendet. Dieses Beispiel zeigt den Einsatz des Arpeggiator als Bassequencer. Einspielvorschlag: spielen Sie nach Drücken des Holdpedals ein tiefes a ein und lassen dann das Pedal wieder los. Sie können dann mit dem Gitarrenklang ein wenig improvisieren. Sie können in das laufende Arpeggio später auch Noten hinzufügen, bzw. die eingespielten Noten überschreiben. Spielen sie nach Drücken des Holdpedals keine neuen Noten ein, wird das Arpeggio nach einmalikgem Drücken des Pedals gestoppt.
Es ist möglich, gleichzeitig ein vorprogrammiertes Drumpattern abspielen zu lassen. Um den Drumsequencer zu stoppen, ist es nötig den Fußtaster zweimal kurz hintereinander niederzudrücken, ein Doppelklick gewissermaßen.

161. HA:RockBass : Preset mit Arpeggiator. Ähnliche Anwendung wie beim vorherigen Preset. Das Hauptprogramm verwendet einen verzerrten Gitarrenklang. Für den Arpeggiator wird wieder das Preset 8 „Bass1+HdPad" verwendet. Das Arpeggio erzeugt einen einfachen treibenden Bassgroove. (ohne Drumsequenzer)

162. HA:HouseStuf : Preset mit Arpeggiator und Drumsequenzer.. Das Hauptprogramm verwendet einen Synthesound, für den Arpeggiator wird das Preset 5 „Orgn1+HdPad" verwendet. Dieses Beispiel zeigt noch einmal den Einsatz eines rhythmitisierten Arpeggios. Interessante Arpeggios ergeben sich bei wenigen, willkürlich eingespielten Noten auf den tiefen Saiten. Wechseln Sie in das Arpeggio Menü und experimentieren Sie einmal bei laufendem Arpeggio die Parameter, insbesondere SCAN, SYNC, OCTAVES und REPEAT. Oder aktivieren Sie ein Drum Pattern, das nach Drücken des Fußtasters gestartet wird. Um den Drumsequencer zu stoppen, ist es wieder nötig den Fußtaster zweimal kurz hintereinander niederzudrücken.

163. HS:Bass+Pno5: Preset mit Layersound.(Stack) Das zweite Preset (Holdpreset) spielt sofort mit. Der Holdtaster ist nicht erforderlich. Das Hauptpreset verwendet einen Bass Sound und wird von dem Preset EPiano Fifth überlagert.

164. HS:Brass+Sect: Preset mit Layersound.(Stack) Das zweite Preset (Holdpreset) spielt sofort mit. Der Holdtaster ist nicht erforderlich. Das Hauptpreset verwendet einen Alt Sax Sound und wird von dem Preset Trumpet überlagert,

165. HS:MorphVol: Preset mit Layersound. Hier ist das Überblenden von zwei Sounds in Abhängigkeit von der Zupfposition realisiert. Der Pickcontroller ist bei beiden Presets identisch (CC:VOLUME) jedoch mit vertauschten PICKVAL1 und PICKVAL2 Werten.

166. HS:MorphAtck: Preset mit Layersound. Ähnlich wie das vorige Preset :HS:MorphVol. Allerdings wurde hier als Pickcontroller einmal der Controller #73(ATTACK) verwendet. Je nach Zupfposition wird entweder zuerst der Sound zu hören sein und später der Andere oder genau umgekehrt. Nach einiger Zeit sind auf jeden Fall beide Sounds zu hören

167. SS:Bass+Guit : Preset mit Stringsplit. Die beiden tiefen Saiten verwenden einen Bass Klang, die oberen vier Saiten einen Gitarren Klang. Wie bei den vorigen Presets steht auch hier ein Holdpreset mit einem Flächenklang zur Verfügung.

168. SS:Bass+Slap : Preset mit Stringsplit. Die vier tiefen Saiten verwenden einen Fretlessbass Klang, die oberen zwei Saiten einen Slapbass Klang. Alle beiden Klänge sind um eine Oktave tiefer transponiert.

169. SS:Drum+Bass : Preset mit Stringsplit. In diesem Bespiel wird auf den beiden tiefen Saiten ein Xylophone gespielt, die vier oberen Saiten verwenden einen Bass Klang.

170. SS:Sitr+Flut: Preset mit Stringsplit. In diesem Bespiel wird auf den beiden tiefen Saiten eine Sitar gespielt, die vier oberen Saiten verwenden einen Flöten Klang.

171. SS:Tuba+Brss: Preset mit Stringsplit. In diesem Bespiel wird auf den beiden tiefen Saiten eine Tuba gespielt, die vier oberen Saiten verwenden einen Brass Klang.

172. FS:Guit+Dist : Preset mit Fretsplit. Bis zum 9 Bund wird eine Jazzgitarre gespielt oberhalb des 9. Bundes ein verzerrter Gitarrenklang.

173. FS:Bass+Bass : Preset mit Fretsplit. Bis zum 9 Bund wird ein Pickbass gespielt oberhalb des 9. Bundes ein Fretless Bass. Dieser wurde um zwei Oktaven tiefer transponiert.

174. FS:Guit+Ocar : Preset mit Fretsplit. Bis zum 9 Bund wird ein ein verzerrter Gitarrenklang gespielt, oberhalb des 9. Bundes eine Ocarina. Diese wurde noch um eine Oktave höher transponiert.

175. FS:Clari+Sax : Preset mit Fretsplit. Bis zum 9 Bund wird eine Klarinette, oberhalb des 9. Bundes ein Saxophon verwendet. In beiden Fällen wird Pitchbend quantisiert, um bei schnellem Vibrato ein Trillern der Klappen zu imitieren.

176. PS:Orgn+Orgn : Preset mit einem Picksplit. Zwei verschiedene Orgelklänge, zwischen denen zupfpositionsabhängig gewechselt werden. Der Splitpunkt liegt etwa in der Mitte zwischen Halsansatz und Bridge.

177. PS:Bass+Bass : Preset mit einem Picksplit. Zwei verschiedene Bässe, der Vordere mit Plektrum gespielt, der hintere ist ein Fingered Bass Klang. Der Splitpunkt liegt etwa in der Mitte zwischen Halsansatz und Bridge.

178. PS:2xAc.Bass : Preset mit einem Picksplit. Zwei verschiedene Bässe, der Vordere ein Akustikbass, der hintere ist ein Fretless Bass Klang. Der Splitpunkt liegt etwa in der Mitte zwischen Halsansatz und Bridge.

179. PS:BassVar : Preset mit zwei Picksplits. Drei verschiedene Bässe, der Vordere ein Akustikbass, der mittlere ist ein Synthetischer Bass Klang und der hintere ist ein Fretless Bass. Die Splitpunkte liegt etwa bei einem Drittel bzw. bei zwei Drittel zwischen Halsansatz und Bridge. Alle Klänge sind jeweils 1 Oktave tiefer transponiert

180. PS:2xGuitar : Preset mit einem Picksplit. Zwei verschiedene Gitarren Klänge, der Vordere ein Harmonics Klang, der hintere ist ein verzerrter Gitarren Klang. Der Splitpunkt liegt etwa in der Mitte zwischen Halsansatz und Bridge.

181. PS:GuitVar : Preset mit zwei Picksplits. Drei verschiedene Gitarren Klänge, der Vordere ist eine Akustische Gitarre, der mittlere ist ein unverzerrte und der hintere eine verzerrte Gitarre. Die Splitpunkte liegen etwa bei einem Drittel bzw. bei zwei Drittel zwischen Halsansatz und Bridge.

182. MS:Strg+Fret : Preset mit Multisplit. In diesem Bespiel wurde ein Stringsplit mit einem Fretsplit kombiniert. Damit ergeben sich je nach Saite und Bundlage bis zu vier verschiedene Klänge. Die drei tiefen Saiten spielen hier Bassklänge, im unteren Bundbereich eine Akustikbass, oberhalb des 7 Bundes eine Fretlessbass. Die hohen drei Saiten benutzen im unteren Bundbereich einen Slapbass und oberhalb des 7 Bundes einen synthetischen Bass Klang.

183. MS:Strg+Pick : Preset mit Multisplit. In diesem Bespiel wurde ein Stringsplit mit einem einzelnen Picksplit kombiniert. Damit ergeben sich je nach Saite und Anschlagsposition wiederum bis zu vier verschiede Klänge. Die drei tiefen Saiten spielen, in Halsnähe gespielt, einen Flächenklang, in Bridgenähe dagegen eine Marimba. Die

hohen drei Saiten benutzen, in Halsnähe gespielt, einen Orgelklang und in der Nähe der Bridge einen Flötenklang.

184. MS:Fret+Pick : Preset mit Multisplit. In diesem Bespiel wurde ein Fretsplit mit einem einzelnen Picksplit kombiniert. Damit ergeben sich je nach Bundlage und Anschlagsposition wiederum bis zu vier verschiede Klänge. In Halsnähe gezupft wird im unteren Bundbereich ein Synthesizer Klang, oberhalb des 7 Bundes eine Oboe gespielt. In Bridgenähe gezupft wird im unteren Bundbereich eine Akustikgitarre, oberhalb des 7 Bundes ein Orgelklang benutzt.

185. MS:StrFrtPck : Preset mit Multisplit. In diesem Bespiel wurden alle verfügbaren Splitmöglichkeiten kombiniert, so das Sie abhängig von Saite, Bundlage und Anschlagsposition bis zu 12 verschiedene Klänge abrufen können. Dieses Bespiel werden Sie in dieser Form sicher nicht einsetzen können, zeigt es doch welche Möglichkeiten Ihnen Ihr AXON bietet. Bedenken Sie, daß Sie solche Multisplits nicht nur einsetzen können, um 12 verschiede Klänge abzurufen. Vielmehr besteht ja auch die Möglichkeit unterschiedliche TRANSPOSE -QUANTIZE-, VOLUME-, REVERB - oder PICKCONTROL Einstellungen vornehmen, die verwendeten Klänge dagegen identisch einzustellen.

186. Ensemble (Strings Klang)

187. HA Yazook Preset mit Drum Sequenzer und Arpeggio

249. Pick Hold PAD Pick Controll mit ATTACK , normaler Flächensound mit ATTACK

250. HL : Grand Piano , Preset mit Layerfunktion, 2 Pianos. Bei gedrücktem Hold Taster erklingt das zweite Piano um 5 Halbtöne verstimmt.

Fehlersuche

Keine Ausgabe auf dem ext. MIDI Ausgabegerät
Frage: Wenn ich auf meiner Gitarre spiele, dann reagiert der AXON mit der Anzeige der Tonhöhen bzw. der Saitenlevel auf dem Display, aber das MIDI Ausgabegerät spielt nicht.
Mögl. Fehlerquelle: Verkablung/Setup
Lösung: Vergewissern Sie sich, daß die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen sind: vom MIDI Out an Ihrem AXON zum MIDI IN Ihres Synthesizers. Die MIDI-Kanäle beider Instrumente sollten korrekt eingestellt sein. Der Synthesizer sollte sich im Multi-Timbral-Modus befinden. Vergewissern Sie sich, daß die Audio-Kabel zwischen Ihrem Synthesizer und dem Verstärker korrekt angeschlossen und intakt sind. Der Volume Regler an Ihrem Gitarreninterface könnte fälschlicherweise zugedreht sein. Der Wahlschalter auf Ihrem Gitarreninterface könnte in der Stellung 'GUITAR' sein (dadurch wird das MIDI Ausgabegerät stummgeschaltet).

Saitenziehen funktioniert nicht richtig
Frage: Wenn ich eine Saite anschlage, dann höre ich die richtige Note, aber hammer ons, pull offs und das Ziehen von Saiten funktioniert nicht erwartungsgemäß.
Mögl. Fehlerquelle: Die Pitchbend Einstellungen im AXON und dem ext. MIDI Ausgabegerät stimmen nicht überein bzw. die Tonhöhenquantisierung ist eingeschaltet.
Lösung: Vergewissern Sie sich, daß die Pitchbend Range Einstellung im ext. MIDI Ausgabegerät mit den Einstellungen im AXON (GLOBAL MODE) übereinstimmen. Prüfen Sie, ob der QUANTIZE Wert im Presetsplit (PRESET MODE) auf AUTO bzw. OFF steht.

Teilweise Falsche Noten
Frage: Wenn ich die Gitarre spiele, dann sind die Noten, die ich höre, teilweise oder sogar komplett falsch.
Mögl. Fehlerquelle: Diskrepanz in der Stimmung.
Lösung: Stimmen Sie Ihre Gitarre nach der Tuning-Hilfe des AXON. Wenn Sie den AXON nach der Gitarre stimmen wollen, gebrauchen Sie die Tune-Base-Funktion im GLOBAL MODE. Es könnte sein, daß die Transponierungsfunktion im Presetsplit irrtümlich eingeschaltet ist. Schalten Sie die Transponierung aus (PRESET MODE). Ebenso kann Ihr MIDI Ausgabegerät anders gestimmt oder transponiert sein. Setzen Sie die entsprechenden Parameter auf den richtigen Wert.

Unterschiedliche Saitenlautstärke
Frage: Eine oder mehrere Saiten klingen zu schwach/zu laut im Vergleich zu den anderen.
Mögl. Fehlerquelle: Die Empfindlichkeit der einzelnen Saiten ist schlecht eingestellt.
Lösung: Versuchen Sie, die Empfindlichkeitseinstellung der problematischen Saiten im GLOBAL MODE anzugleichen.

Starke Dynamikunterschiede zwischen Noten
Frage: Bei einigen Sounds bestehen stark irritierende dynamische Unterschiede zwischen verschiedenen Noten.
Mögl. Fehlerquelle: Probleme mit den Anschlagsparametern.
Lösung: Die Anschlagsdynamikeinstellungen im AXON sollten zu dem entsprechenden Sound des Ausgabegeräts passen. Probieren Sie eine Verringerung des Parameters für die Anschlagsempfindlichkeit im Presetsplit (PRESET MODE) und addieren Sie evtl. einige Einheiten zu dem Velocity-Offset-Parameter.

Falsche Sounds
Frage: Die auf dem Display des AXON angezeigten Sounds stimmen nicht mit den Sounds überein, die ich auf dem ext. MIDI Ausgabegerät höre.
Mögl. Fehlerquelle: Das ext. MIDI Ausgabegerät arbeitet nicht im General MIDI Mode oder unterstützt diesen Mode nicht.
Lösung: Setzen Sie Ihr MIDI Ausgabegerät in den GM Mode. Falls Ihr Ausgabegerät diesen Standard nicht unterstützt, stellen Sie diesen Parameter auf 'NUM'. Sie können die gewünschten Soundprogramme dann numerisch über MIDI-Bank und Number anwählen.

SYSTEM EXCLUSIVE IMPLEMENTATION

F0H	- Exclusive status
00H	- European ID's
20H	- European ID's
2DH	- BCM ID
20H	- Model ID AX100
00H	- Device ID
ah	- Address high
am	- Address mid
al	- Address low
ch	- Byte Count high
cm	- Byte Count mid
cl	- Byte Count low
dh	- Data #0 high 7 bits
dl	- Data #0 low 7 bits
...	- Data ...
...	- Data ...
dh	- Data #n high 7 bits
dl	- Data #n low 7 bits
cc	- Checksum
F7H	- End of exclusive

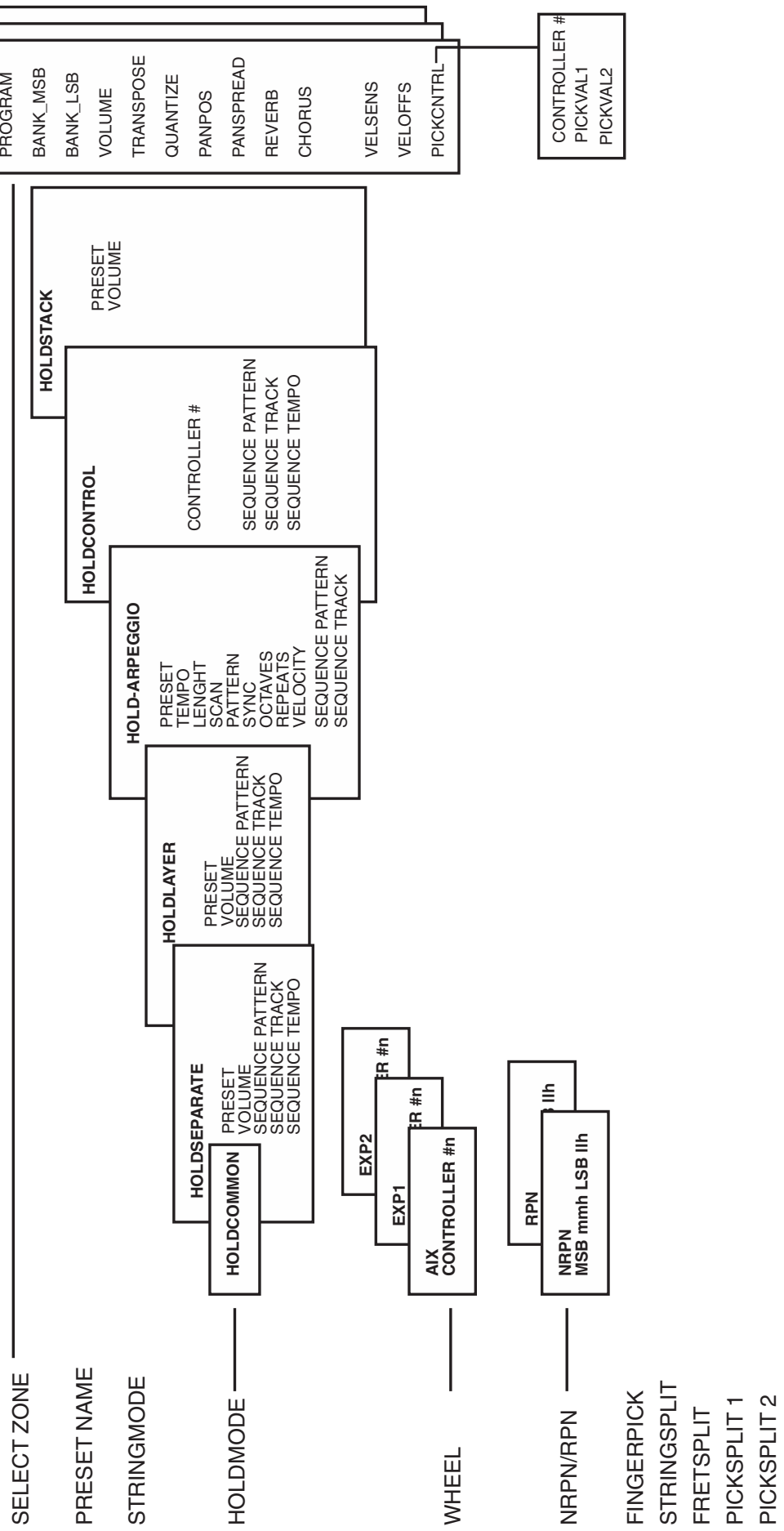
Es werden z.Zt. die folgenden Dumps unterstützt:

Total dump
Presetdump (All, 1...128)
Chaindump (All, 1...32)
Patterndump for Arpeggiator (All, 1...16)
Total Sequencerdump (Seq setup, pattern 1...32, tracks 1...8)
Patterndump for Sequencer (All)
Trackdump for Sequencer (All)

Byte Count ist der entsprechende Wert, der in der nachfolgenden Tabelle als 'Size' angegeben ist. Der Checksum Wert wird so gewählt, daß die Summe aus Address, Byte Count, Data und der Checksumme selbst den Wert 0 ergibt.

	Addr High	Addr Mid	Addr Low	Size	Description
System	00	00	00	F842h	dump all Data
not implem.	00	00	7F	—-	Reset all Parameters
Presets	00	00	01	B800h	Dump all presets
	00	00	02	B00h	Dump all chain presets
	00	00	03	200h	Dump all arpeggio pattern
	00	00	04	B60h	Dump all effects
	00	00	05	164h	Dump all reverb effects
	00	00	06	166h	Dump all chorus effects
	00	00	07	896h	Dump all variation effects
	00	00	09	A08h	Dump all sequence (tracks/pattern)
	00	00	0A	600h	Dump all sequence pattern
	00	00	0B	400h	Dump all sequence tracks
Single Preset	00	01	#n (00h..7Fh)	170h	Dump preset 1..128
	00	02	#n (00h..1Fh)	58h	Dump chain preset 1..32
	00	03	#n (00h..0Fh)	20h	Dump arpeggio pattern 1..16
not implem.	00	05	#n (00h..0Ah)	20h	Dump reverb effect 1..11
not implem.	00	06	#n (00h..0Ah)	20h	Dump chorus effect 1..11
not implem.	00	07	#n (00h..29h)	34h	Dump variation effect 1..42
not implem.	00	0A	#n (00h..1Fh)	30h	Dump sequence pattern 1..32
not implem.	00	0B	#n (00h..07h)	80h	Dump sequence track 1..8

Parameterübersicht Presets



Parameterübersicht Global

BASIC_CH

HOLD_CH

SEQUENCE_CH

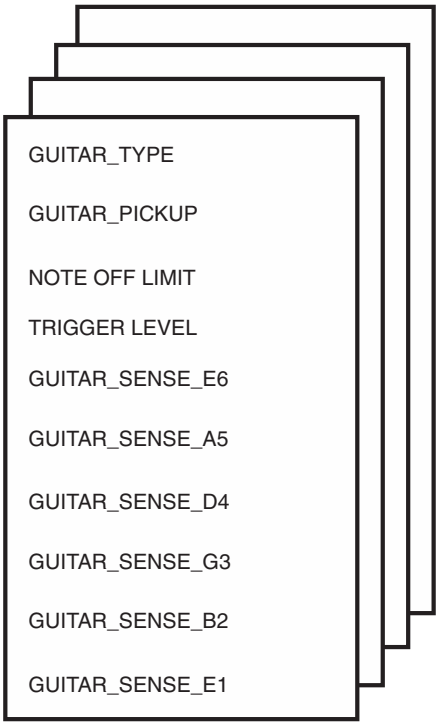
PITCHBENDRANGE

RES_PITCHBENDRANGE

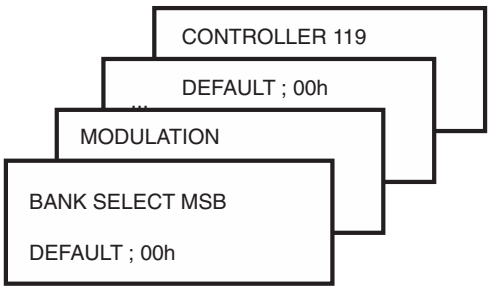
LOCAL_MODE

TUNEBASE

GUITAR_NR



CC DEFAULTS



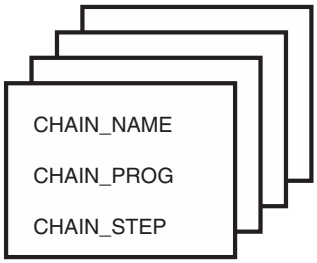
MIDI MAPPING

Parameterübersicht Chain

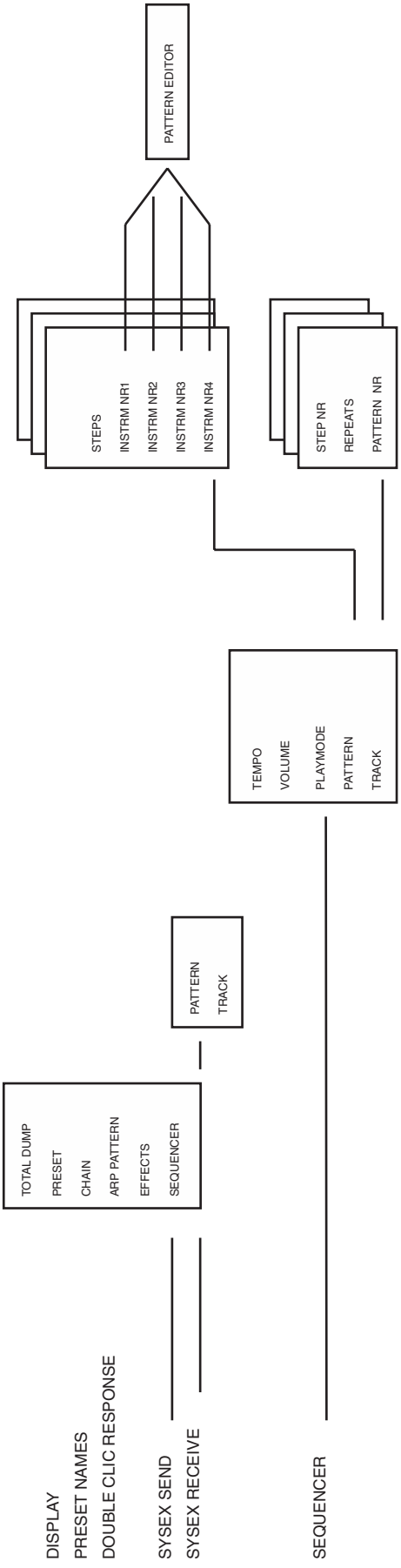
CHAIN_PRESET

CHAIN_STEP

CHAIN_PROG



Parameterübersicht Utility



Midi Implementation Chart

Model AX100 (SB) Date : 16.07.97 Version : 1.0

.Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
BasicChannel	DefaultChanged	11..10	1X *1	
HoldChannel	DefaultChanged	71..10	XX	
SequencerChannel	DefaultChanged	161..16	XX	
Mode	DefaultChanged-Altered	3,4XX	XX *1X	
NoteNumber	True Voice	0..127xxxxxxxxxx	X *1X *1	
Velocity	Note OnNote Off	09n v = 1..12708n v = 10	X *1X *1	
AfterTouch	Key'sChannels	XX	X *1X *1	
PitchBend		O	X *1	
ControlChange	012..119	OOO	O *1O *1X *1	Bank Select MSBBank Select LSB
ProgramChange	True #	0..127	0..127 *1	
SystemExclusive		O	O *1	
SystemCommon		X	X *1	
SystemReal Time	ClockCommands	OO	O *1O *1	
AuxMessages		X	X *1	

Notes

*1 extended MIDI implementation for AX100 - SB models
(detailed information for soundboard available)

Mode 1 : Omni On, Poly Mode 2 : Omni On, Mono
Mode 3 : Omni Off, PolyMode 4 : Omni Off, Mono

O : Yes
X : No

BLUE CHIP
music technology

BLUE CHIP MUSIC GmbH
Industriestrasse 1
56283 HALSENBACH

GERMANY

Phone: +49 (0) 6747 - 8900
Fax: +49 (0) 6747 - 8914
Homepage www.blue-chip-music.net
Email: info@blue-chip-music.net